1989年3月1日発行(毎月1回1日発行)　第2巻第3号(通巻4号)

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン



●スクープ特報

ダライアス

●CD-ROMゲーム

コブラ

●大攻略!

ソンソンII
ワンダーモモ
ウイニングショット
ダンジョンエクスプローラー

●超新作先取り!

COMING SOON

●折り込みですべてを見せる!

R-TYPE I・II

1989
3
330YEN

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

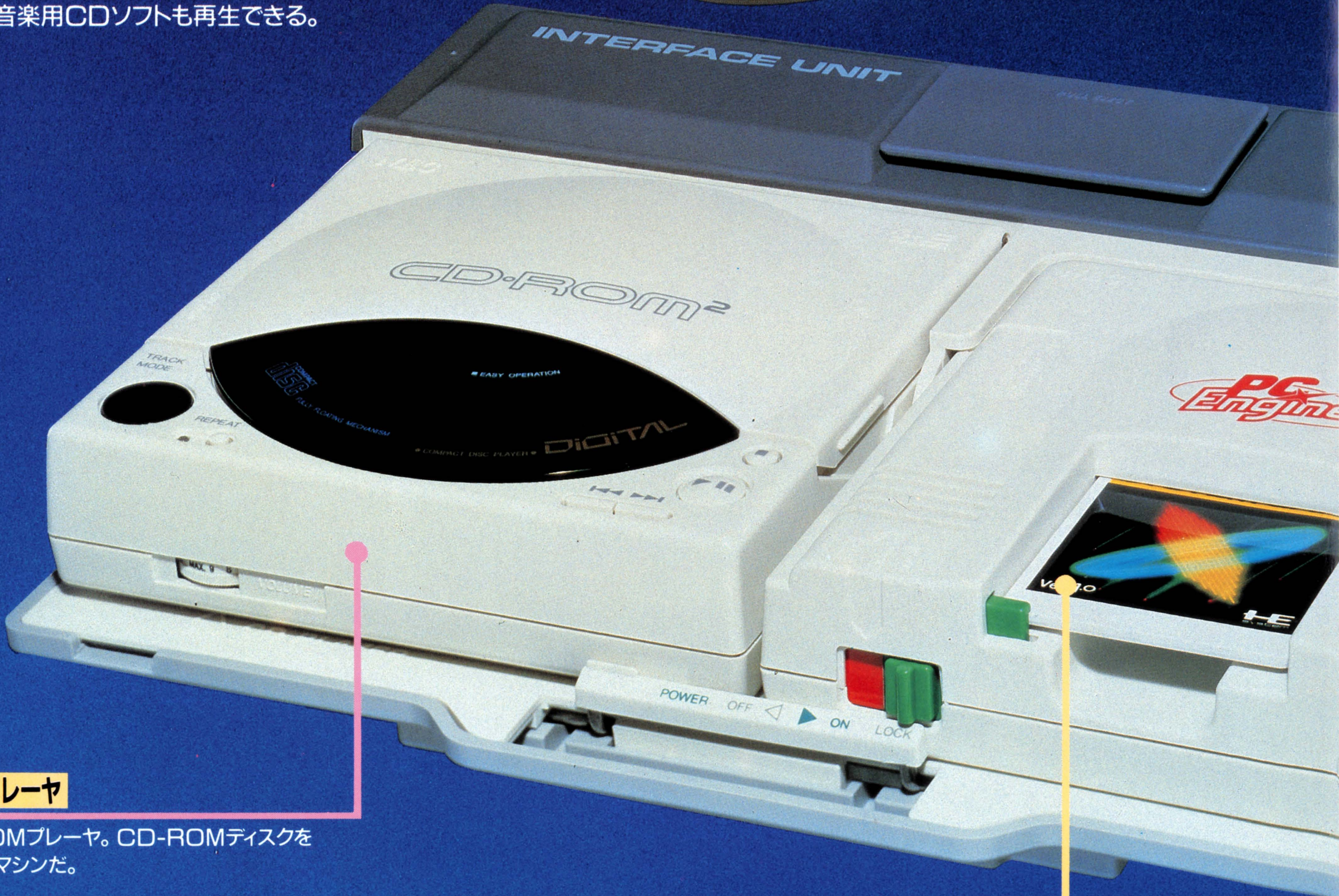


どうだ！ 540メガバイトの大容量。

CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。
なんと、これまでのゲームの約2000倍。
大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。

ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ！

ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターの
ことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームを
しないときは音楽用CDソフトも再生できる。



CD-ROMプレーヤ

これがCD-ROMプレーヤ。CD-ROMディスクを
入れるスーパーマシンだ。

システムカード

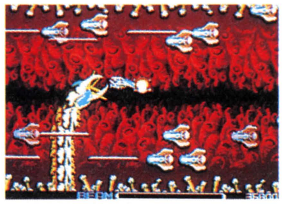
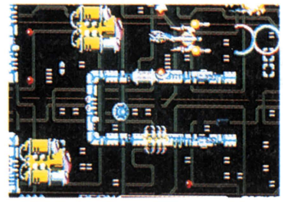
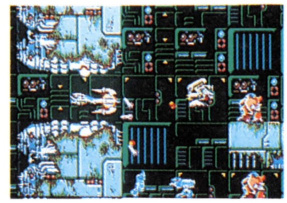
CDをコントロールするためのプログラムが入っている。
このカードを差しておくと、音楽用のCDでもプログラム
選曲したり、いろんなことが出来てしまうんだ。



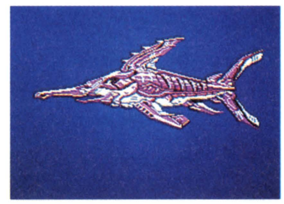
NEC
しゃべる!
540メガバイト。
無敵のスーパーマシン
ロムロム。
大反響! 絶賛発売中!!
540メガバイトの迫力で
聴いてよ。
遊んでよ。
話してよ。
ソフトもますます快進撃!
ビックリマン大事界
©1988 HUDSON SOFT
©LAD・NAS・東映動画
ビックリマンの世界を1枚のCDに入れた動く大図鑑!
好評発売中!
標準小売価格4,980円
No・Ri・Ko
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV!
範子との初体験デートストーリー
好評発売中!
標準小売価格4,980円
FIGHTING STREET
©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5カ国10人の敵と闘う大迫力アクション!
好評発売中!
標準小売価格5,980円
天外魔境
©HUDSON SOFT
©RED COM
あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!
今春 発売予定
CD・ROM²システム
標準価格・・・・¥59,800
CD-ROMプレーヤ ¥32,800
インターフェイスユニット・・・・・¥27,000
(システムカード・・・・・・・・付属)
PCエンジン(別売)・・¥24,800
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
コブラ
©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)
寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック「コブラ」がゲームになった。
3月10日発売予定
標準小売価格 5,980円
インターフェイスユニット
CD-ROMプレーヤとPCエンジンを接続するためのユニットだ。この中には、バックアップ用のRAMが入ってる。移動用のキャリングハンドルもついてるぞ。
収納用カバー
PCエンジンとCD-ROMプレイヤーをセットしたまま収納できます。
PCエンジン本体
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ATTACK SPECIAL

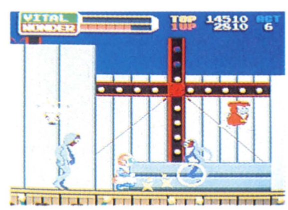
特報



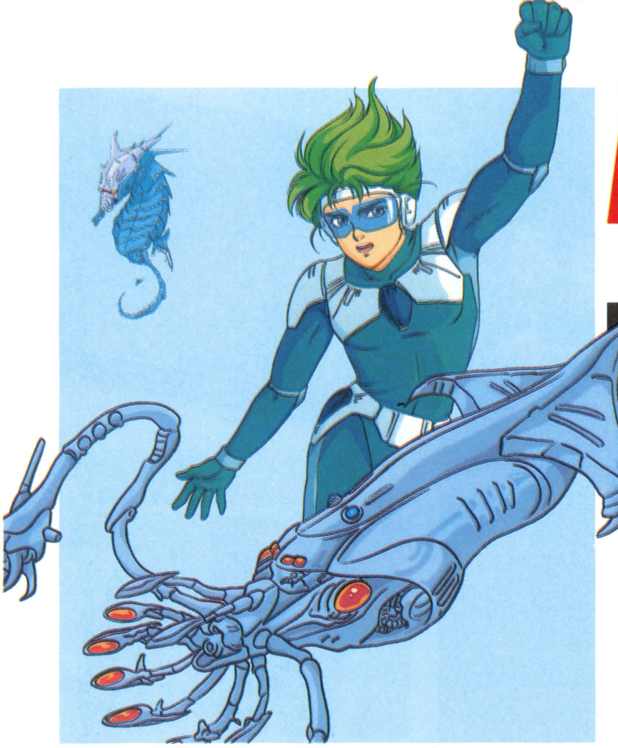
NEW



ATTACK







COVER
原画／高田明美
彩色／スタジオK
デザイン／渡部孝雄
写真／オリオンフォトプレス

PC Engine FAN 1989年3月号

CONTENTS

☎03-459-1700

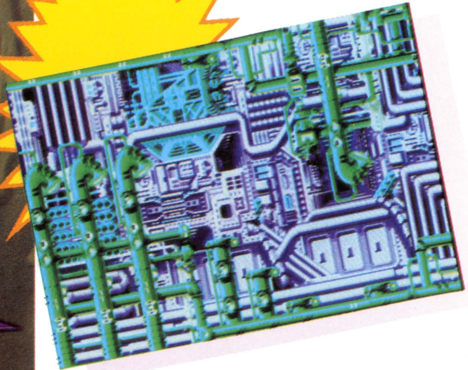
読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしていません。

Publisher／山下辰己〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ●Editor in-Chief／山森尚 ●Senior Contributing Editor／村田憲生 ●Senior Editor／山本直人 ●Editorial Staffs／荒田茂樹・市原絹代・此川直志・小林伸一・坂井肇・高垣聡・千葉隆司・日高律子・三浦昭彦・湊博道・渡辺雅人 ●Assistant Editors／市原和幸・大野和宏・岡崎栄子・大塚毅・風間尚仁・片岡祥子・北村光広・鬼頭弥生・黒井敏典・見目勝美・小林正己・斎藤義久・佐藤善一・澤田剛・島田政幸・関本恵理子・西牧真・根岸学・早川和広・半沢誠一・馬場博・平山譲・広瀬努・深川悟郎・福永寿・三浦明美・守屋貴章・山本晃央・吉田高央・鈴木浩一・広井伸也 ●Staff Photographer／浜野忠夫・膳英之助・河行勝美
〈制作〉●Art Director／渡部孝雄 ●Editorial Designers／福島ひろみ・小松雅彦・奥川奈津子・デザイラ(柳井孝之)・鈴木潤・山口浩司・若尾輝見・阿部真司 ●Illustrators／島浦孝全・高木祐一・青柳義郎 ●Finish Designer／㈱創文新社 ●Printer／大日本印刷株式会社



期待の一作に迫る 超緊急レポート

いよいよその姿が見えてきたダライアス。人気に応えて入魂の緊急レポート。開発元であるNECアベニューに潜入し、出来上がったばかりのグラフィックを極秘入手しての一大レポートだ!!



主人公はこの2人



PROCO

1プレイヤー側の主人公。男性である。赤色のシルバーホークに乗り、敵と戦っているのだ



TIAT

2プレイヤー側の主人公。こちらは女性。青色のシルバーホークに乗り、敵と戦う勇敢な人物

愛機・シルバーホーク



これが2人の乗るスペースシップ・シルバーホーク。最後の戦いに向けて造られたものなのだ

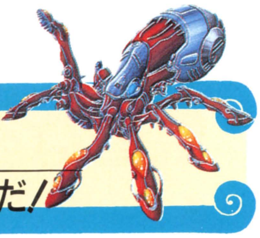


業務用のデモにはこんな透視図もあった。シルバーホークの特徴を、さらによく知ることができる

発売日未定
NECアベニュー
価格未定／3メガ

DARIUS™

ダライアス



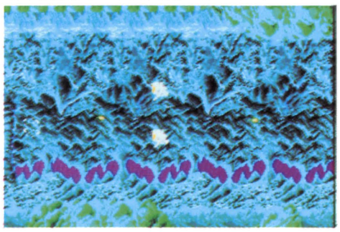
巨大キャラの次世代迫力シューティング

ダライアスの特徴はなんといってもそのゲームシステムとビジュアルの迫力だ!

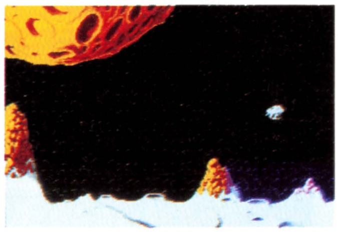
自分でコースを決めて進む

ダライアスのゲームシステムで目をみはる点。それはなんといってもそのステージ構成だ。全26のゾーンが、Aゾーンを基点に枝別れ式にならんでいて、そのルートを自分で選びながら進めるようになっている。つまり毎回違った展開を楽しめるわけだ。ひとくちで言ってしまうとたいした事でもないようだけど、パワーアップが主体となっているシューティングで、ゲームの難易度を崩さないように、このようなゲーム構成をするというのは実は大変なことなのだ。

きみは全ゾーン制覇できるか。



◆宇宙洞窟。ゆるやかだが起伏がある



◆進み方によってはこんな面へも……

業務用は3画面をつかって!

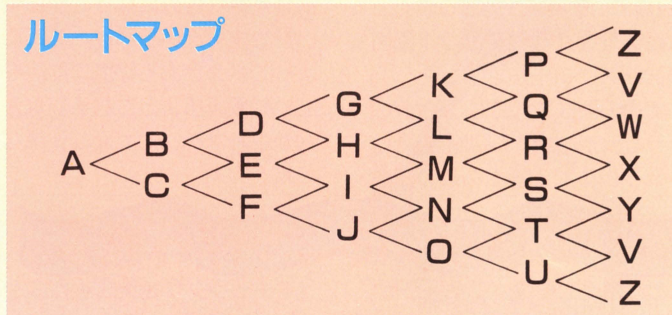
ゲームセンターに登場したダライアスの第2の特徴、それは3画面をつかったそのハードだ。限界まで来ていると言われたシューティングゲームをハードの面からも打ち崩すことによって、新境地を開いたのだ。

そして、そのゲームがPCエンジン版になって、いよいよ登場する。家庭用ゲームでは絶対できない/と言われたそのシステムを、いったいどのようにして移植していくのか。それを今号から徹底的に追っていくぞ//

★★★ 進んでいくルートは自由に選べる ★★★

全26ゾーンからなるダライアス。各ゾーンには、画面全体を占拠してしまうほどに大きなボスがまちかまえていて、そのボスを倒せばそのゾーンはクリア。そしてその先で通路が上下2段に分かれているので、どちらを進むかを選択。その選択によって次のゾーンがどこになるかが決定する仕組みになっている。

全体のゾーン構成を示したのが下の図だが、もちろん各ゾーンによって微妙に難易度も違うし、地形やボス(Uまでは縦のラインで同じボスが出現)も違う。自分の好きな組み合わせでいろんなルートを楽しめる。やさしいルート、難しいルートと気分で選ぼう。



◆数あるルートは60種以上。最終面のどの大ボスに向かうかも楽しみのひとつだ



◆これが3画面分あった業務用の画像。さすがにこれは家では遊べなかったのだった

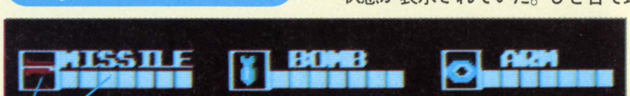
★★★★ パワーアップは3種類ある ★★★★

パワーアップの豊富さも、ダライアスの面白さのひとつ。赤、緑、青の玉を取り、空中攻撃用のミサイル、地上攻撃用のボム、自機をまもるアームをそれぞれパワーアップさせていく。それぞれの武器に何段階かのパワーアップがあるほか、玉を取り続けていくことにより、武器そのものをパワーアップさせていくこともできるのだ。たとえばミサイルをレーザー、ボムを上下に出るツインボムにというふうにね。

2人プレイの時はこのバランスがとても重要になるぞ。

パワーアップゲージ

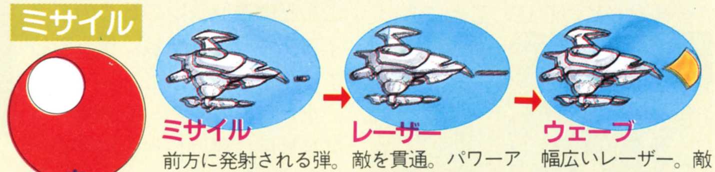
業務用ではこんな風にパワーアップの状態が表示されていた。ひと目で理解



パワーアップメーター　現在の武器のレベルを示す。ランプ点灯しているほど強い。メーターオーバーすると次のランクの武器に

武器イメージ　現在シルバーホークが装備している武器類を表示。メーターはやられると0に戻るが、こちらはやられてもそのまま残る

ミサイル



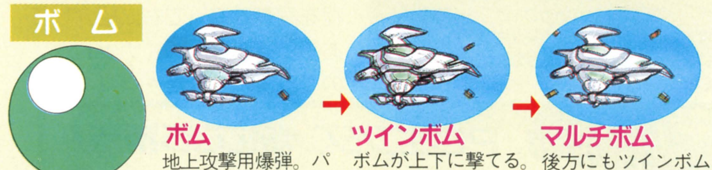
赤

ミサイル 前方に発射される弾。最大で3つに広がる

→ **レーザー** 敵を貫通。パワーアップすれば長くなる

→ **ウェーブ** 幅広いレーザー。敵も背景も貫通するぞ

ボム



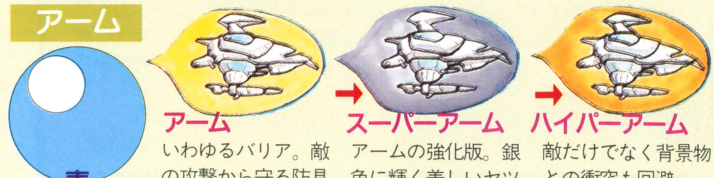
緑

ボム 地上攻撃用爆弾。パワーアップで広範囲

→ **ツインボム** ボムが上下に撃てる。ミサイル並に使える

→ **マルチボム** 後方にもツインボムを発射できるように

アーム



青

アーム いわゆるバリア。敵の攻撃から守る防具

→ **スーパーアーム** アームの強化版。銀色に輝く美しいヤツ

→ **ハイパーアーム** 敵だけでなく背景物との衝突も回避

※特にことわりのない場合、画面は業務用のものです

気になるエンジン版はどう作られる!?

ゲームの基本的な構成はわかった。では、エンジン版は果たしてどうなるのか?



3画面はどう処理されるのか

『ダライアス』といえば3画面というぐらいに特徴のある画面表示。はたしてそれを、エンジン版ではどう収めるのか。

これは一時期、2画面分の仮想スクリーンを持つことで対応する方向になっていたけれど、〝自機のいる場所がわかりにくい〟などの理由から、やはり1画面の強制スクロールとなった。

普通の面はこれでもOKだが、そうなってきた時の問題はボス。キャラ自体が1画面あるのだから、これではコマッたことに。

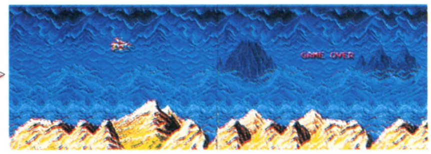
そこで苦肉の策が、バックへの強制スクロール。つまりボス出現時には全体が見えるような位置にシルバーホークはいるが、そのあと少し後ろに下がるような感じになり、ボスの尾っぽの部分が隠れぎみになってから戦いが始まるというわけ。これによってボスとある程度の間隔をおいて戦えるようになる。なかなかこれはこれで大変な作業なのだ!

業務用



これをつなげるだけでもかなりの技術が必要とされた業務用の3画面だ!

第1案はコレ!



画面外の敵と自機の位置関係がつかみにくいのではというハナシが……

最終的に1画面強制で決定



やっぱりノーマルが1番!! ということでフツーのシューティングのように強制スクロールのゲームに決定。でも、敵によっていろいろ難易度が変わってきそうなカンジで、ちょっと心配だなあ……

グラフィックはこう作られる

とにかく大きなボスキャラが印象的なダライアス。その移植に際しては、おのずとグラフィックについての完成度がどうなるかが気になるところだ。

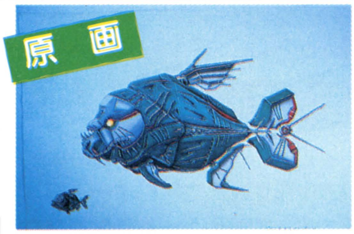
NECアベニューではそのために業務用の開発元であるタイトーから、各ボスキャラの原画を借りてきて、それをエンジンの画面として取り込むことによってキャラクタを作成することにしたのだ。キャラといってもその大きさはまるまる1画面。ちょっとしたコンピュータグラフィックス顔負け。業務用の開発の際も、その原画をコンピュータに取り込み、修正を加えていくことによってキャラを完成。その時と同じプロセスを踏んで、こんどはエンジンのためのダライアスキャラを新しく作ってしまったというわけだ。

だからもちろん、その美しさは業務用に負けじ劣らずのできばえ。実際に作成されていく過程を写真で追って右に紹介してある。見れば思わずナットク!のグラフィックだ!!



デカキャラの攻略が話題になったもの

原画



業務用開発の際に描かれたイラスト。このイメージがあのデカキャラを生む

取り込み



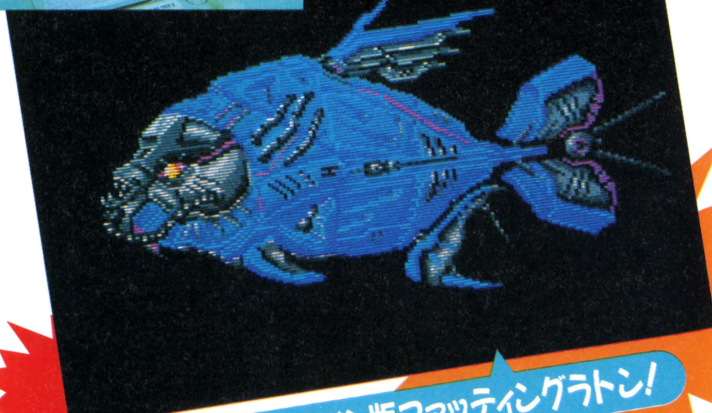
スキャナという画像取り込み装置を使って、エンジン用の元データを作成

修正



細かな部分を直す。場合によっては形だけを取りこみ、後で色をつけることも

そうしてエンジン版のキャラが完成!こんなにデカクなるのだ



完成! PCエンジン版ファッティングラトン!

DARIUS PCエンジン版にこう期待!

ゲームセンターで〝とにかく全部のボスを倒すぞ〟と熱中したのを思いだしながら、『ダライアス』には大期待!

残念ながらタコやイカは現在登場するかどうか未定だそうだけれど、そのマイナスをおぎなって余りある完成を待ってます。グラフィックも見た感じバツグンだし、3画面で遊べないなら、巨大プロジェクターで迫力を楽しんでみたい。なんにせよ早く完成品をプレイしてみたいなぁ。

(編集部)

背景もそのままに移植される

海底や宇宙空間、宇宙洞窟、バンアレン帯などさまざまな特徴のある各ゾーン。その柱となる画面の背景のグラフィックも、キャラと同様に、業務用の開発に使われた原画をもとに忠実に描かれているぞ。

もちろん、画面の2重スクロールだってエンジンの限界までバシバシやってしまうのだ。現段階では、都市のグラフィック以外については2重スクロールがたぶん可能であろうということ。できる限りがんばって、オリジナルに近いものに仕上げていくそうだ。

右にあるのが、そうして完成したボスキャラの出現ゾーンの背景。オドロオドロしいうずまきのグラフィックや色調がみごとなくらいに移植されているぞ。この調子で引き続き全種類の背景を移植していくそうだ。期待してよさそうだぞ！



○さまざまな背景が眼前に広がる業務用

これが背景の原画



○ボスキャラ同様に業務用開発時に描かれたイメージ原画。これを基にする



○ゲーム大好き少年にとっては涙チョチョギレそうなグラフィック！ あの、ボスのテーマがもう耳に聞こえてきそうな雰囲気

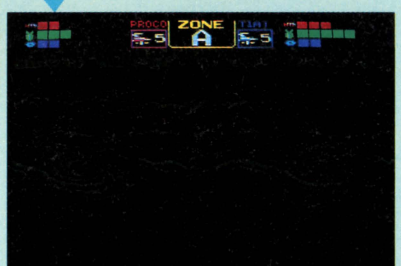
ボス出現ゾーンの背景完成！

スコアなどの表示はどうなる

3画面用に作られていた業務用のスコア表示部分も、エンジン版では1画面におさめるため、細かく変更になる。まず大きな変更点としては、スコアの表示がなくなり、パワーアップの状態と残機、ゾーンの表示のみになること。スコアが見たいときは、RUNボタンでポーズをかけることで見られるようになっている。そのほか、横並びだった各パワーアップのメーターが縦に3段重ねになったぞ。これは逆に見やすくなってよかったのかもしれない。

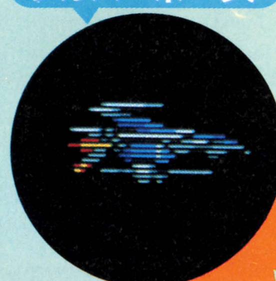
そして自機であるシルバーホーク。このグラフィックもすでに完成しているのだ。

表示画面



○試行錯誤の結果生まれたエンジン版の表示

シルバーホーク！



○見た目そのままのエンジン版だ

そして…画面はこうなる！

では、実際のゲーム画面は……？ ということこれはまださすがに未完成。しかし、敵と背景、表示部分と自機のグラフィックが完成しているのだから、それらを重ね合わせればそれにほぼ同じものができる！

そうして編集部であつめた写真を重ねて作った『PCエンジン版・ダライアス』の画面写真が右のものだ。もちろん全て実際にエンジン版として使われる材料を集めたものだから、たんなる想像よりは現実に近いぞ。

背景



敵キャラ



表示画面



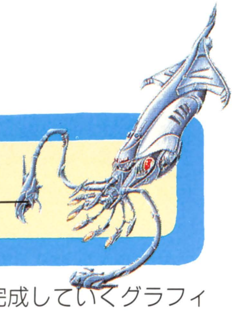
シルバーホーク





これがPCエンジン・ダライアス!?

○エンジン版として完成した左の4つの部分を組み合わせて作ったのがこの画面。ウ～ム、スゴイッ！



そしてこれがエンジン版のボスたち!!

順調に移植の進むエンジン版。最後に現在までに完成しているキャラを全部紹介

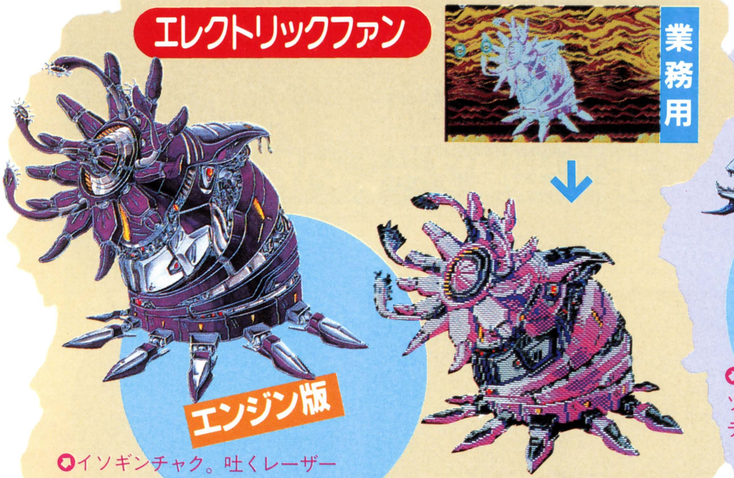
ドーンと迫るボスキャラたち。これが現在時点でグラフィックの完成したキャラたちのすべてだ。NECアベニューさんの特別好意で一挙に大公開しよう。

ボスキャラで現在作成されていないタコ、イカの2匹だが、これについては現在、登場するかどうかギリギリのところだそうだ。カードの容量などの問題で検討中。ただし、うまくきりつめていけばひょっとしたら、という感じらしい。

下段にあるのは完成した飛来キャラたち。開発用の機種から撮影したものなので、色が実際のものと異なるが、形については業務用そっくりそのままだ。

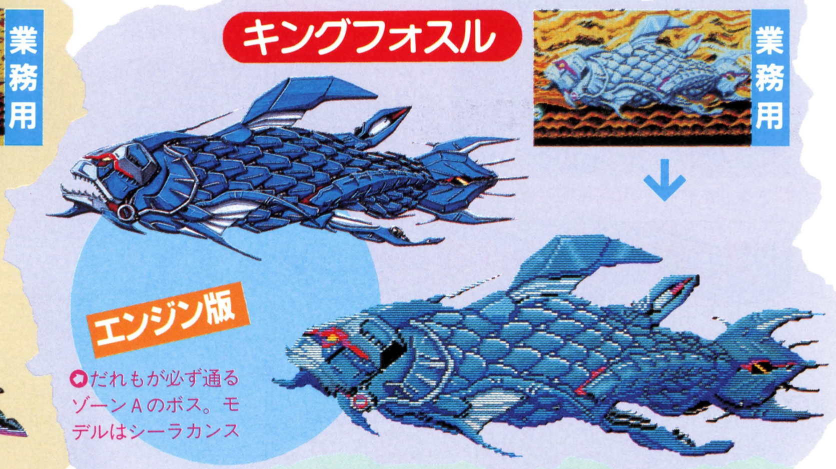
こうして完成していくグラフィックを見ていると、ホントにこれがエンジン版のキャラかと疑いたくなるくらいよくできているね。あとはこれが実際に動くのを待つのみだぞ。

エレクトリックファン



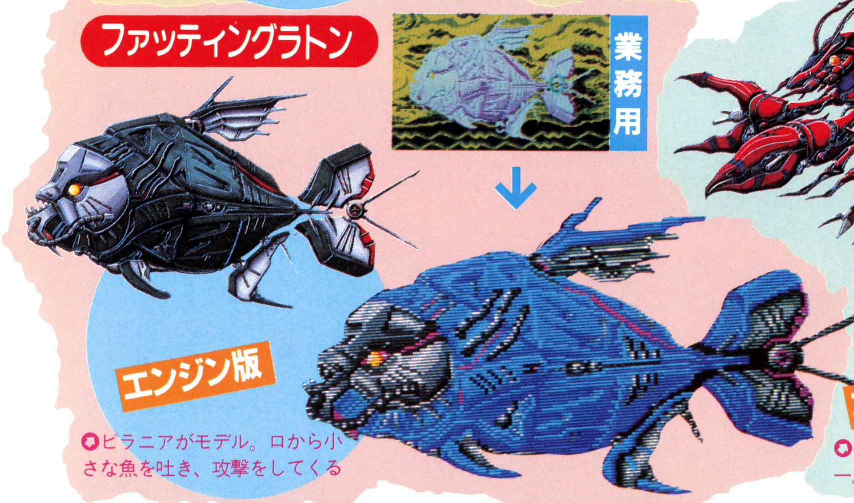
イソギンチャク。吐くレーザーと誘導弾に泣かされたものである

キングフォスル



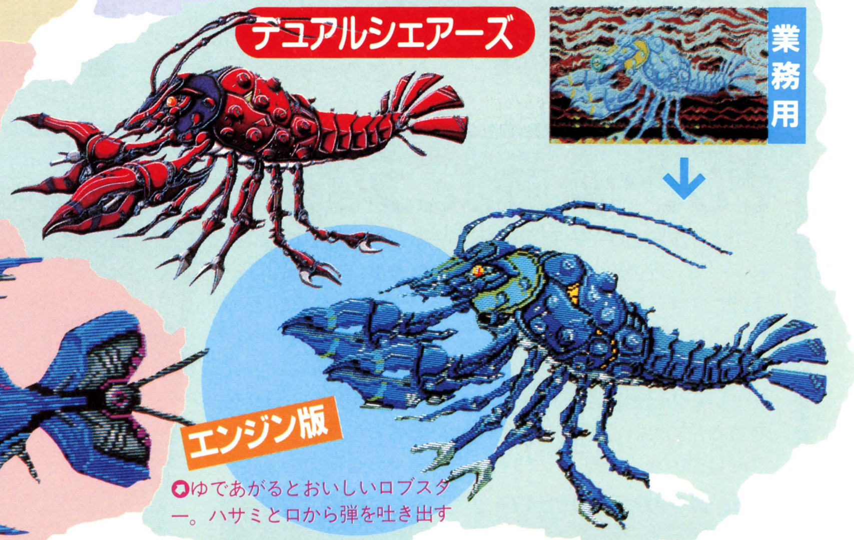
だれもが必ず通るゾーンAのボス。モデルはシーラカンス

ファッティングラトン



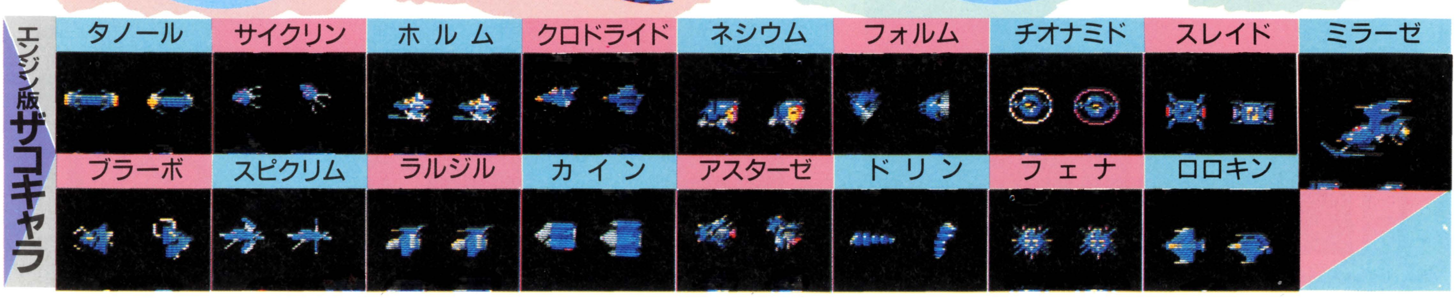
ピラニアがモデル。口から小さな魚を吐き、攻撃をしてくる

デュアルシェアーズ



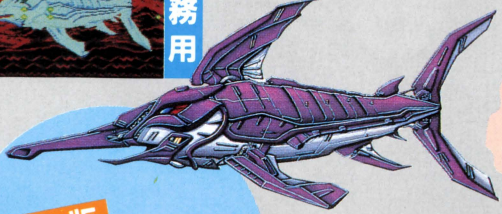
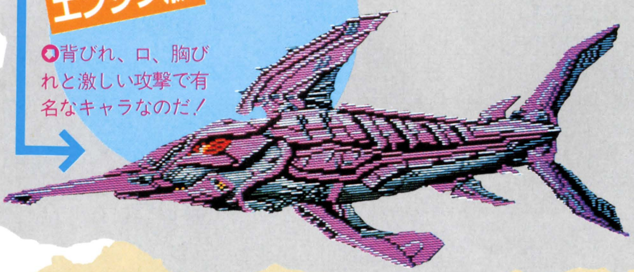
ゆであがるとおいしいロブスター。ハサミと口から弾を吐き出す

エンジン版ザコキャラ



キーンバイオネット

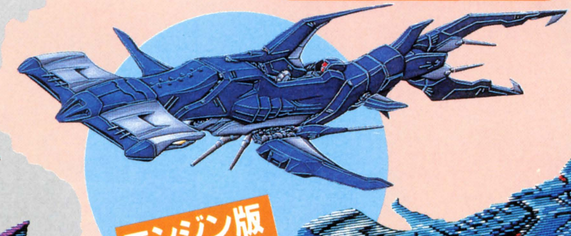
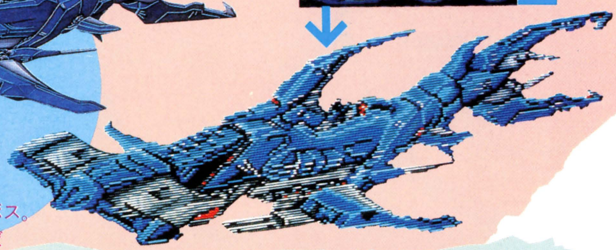

業務用



エンジン版

背びれ、口、胸びれと激しい攻撃で有名なキャラなのだ！

アイアンハンマー


業務用



エンジン版

最終面への道を護るボス。とにかくカタかったのだ

グリーンコロタナス

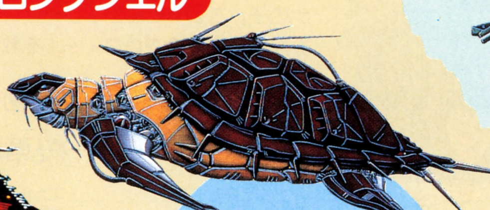
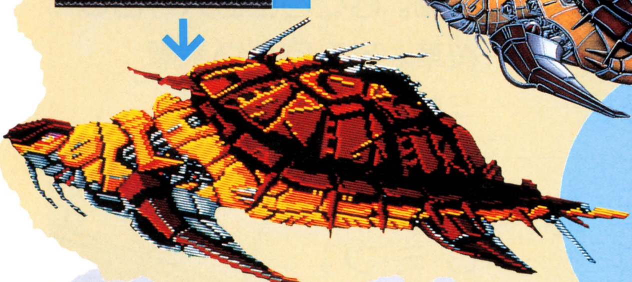

業務用


エンジン版

業務用Wゾーンのボス。すさまじい攻撃はダライアスの中で１番

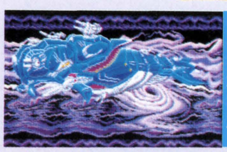
ストロングシェル

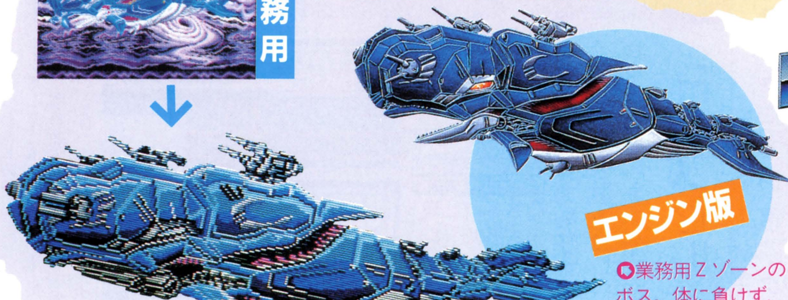

業務用



エンジン版

業務用ではVゾーンのボス。見ての通り、カメがモデルである

グレートシンク


業務用


エンジン版

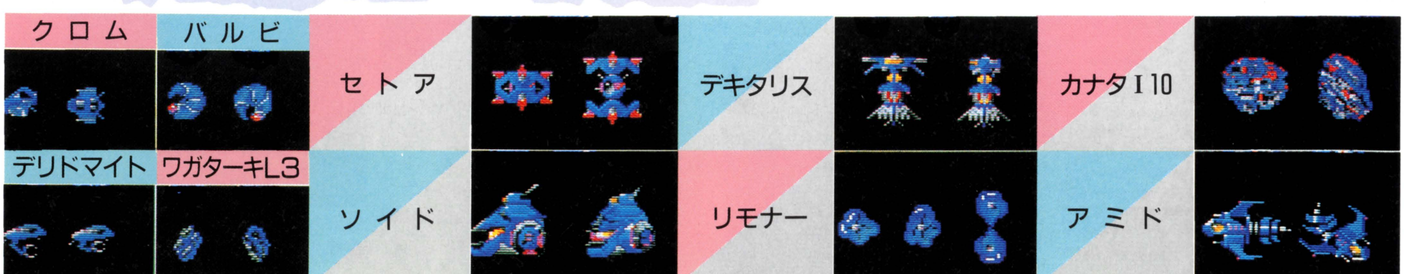
業務用Zゾーンのボス。体に負けず、大迫力の攻撃をする

DARIUS エンジン版にこう期待！

『ダライアス』のPCエンジンへの移植で一番興味があるのはやっぱり魚型巨大戦艦との戦闘シーンかな。

画面は３つからひとつに減るんだから、ビデオゲーム版の攻略テクニックが使えない巨大戦艦もでてくると思うんだ。たとえば２画面以上距離をおいて戦うデュアルシェアーズやエレクトリックファンなどがそうだね。

ま、なるべくビデオゲーム版に忠実に作って欲しいと願う一方、PCエンジン版ならではのテクニックやキャラクタも楽しみにしてるんですよ。（田尻智）





モモの魅力を、さらに追求!!

ワンダーモモ

3月下旬発売予定
ナムコ
価格未定／2メガ

前回に引き続き、今回もモモの魅力に大接近！そしてステージ紹介もAct1〜6までバッチリやっちゃう。こりゃもう読むっきゃないネ！



モモのすべてを、教えてア・ゲ・ル♡

前回（2月号）の特報がなかなか好評の、ワンダーモモ。そこで今回は、発売日まで待てないっ！　というキミたちのために、大サービスしちゃうぞ。

小劇場ナムコシアターで上演されるのは、今や押しも押されぬ大人気の大活劇、ワンダーモモ。何を隠そう、主人公のモモは地球の裏側にあるパラレル惑星、ロリコットからやって来た少女。ひょんなことからワープ能力を身に付けた彼女は、やがて2つの惑星を往復するようになった。しかし同じ頃、地球征服の野望に燃える異次元怪人軍団、ワルデモンが地球のあちこちで暴れ出したからさあ大変！変身能力をも身に付けたモモは、平和を取り戻すため、スーパーギャル、ワンダーモモに姿を変え、単身ワルデモンに立ち向かうのだった。はたして、モモの運命やいかに………!!

とまあ、このようなシリアスストーリーをバックにして始まるギャグアクション。このミョーなギャップもさることながら、モモを始めとするユカイなキャラクタたちが、舞台の上でとにかくよく動く！　というわけで容量のほとんどがキャラクタの動きのために使われていると言っても過言ではないのダ。

こりゃあもう今からワクワクしてきちゃうぜ。ムフフ♡



WONDER MOMO TOP10

	POINT	ACT	NAME
1.	14510	5	わんだあAAAA
2.	13710	5	わんだあ????
3.	12670	7	わんだあAAAA
4.	12520	6	わんだあAAAA
5.	10000	5	わんだあKOKO
6.	9000	5	わんだあSOSO
7.	8870	3	わんだあAAAA
8.	8000	4	わんだあDODO
9.	7470	4	わんだあAAAA
10.	7420	5	わんだあAAAA

⇧スコアの高い順から、10位までランキングされる。トップをねらえ！

⇩ゲームオーバーになっても3秒以内ならフリーコンティニューが可能だぞ



モモのプロフィール

モモだって、本当は普通のオンナの子。ちょっと恥ずかしいけど、みんなにモモのプロフィールを教えるネ。これを見て、モモのことをもっと好きになってくれたらモモはとってもウレシイんだけどナ。

好きな食べ物——果物。さくらんぼ大好き♡
好きな花——桜草。忘れな草も素敵
好きな色——ミルク色かな？
星座——牡牛座
血液型——O型
サイズ——ヒ・ミ・ツ！



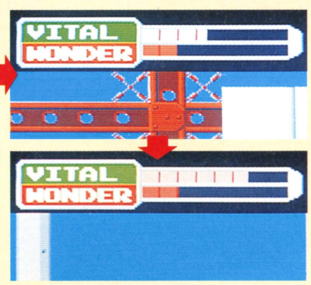
モモを助ける2つのアイテム！

Pカプセル（パワー）

赤と黄色のカプセルは、ライフが一定量回復するPカプセル。絶対取り逃すなよ！



⇧各Actで出現。逃さず取ればとってもいいことがあるよ



⇦上が取る前、下が取った後。腕に自信がないうちはアリガタイ

Bカプセル（ビーム）

オレンジと黄色は回転しながら弾を撃ちまくるBカプセル。Pカプセルの後に出る。



⇧ワンダーモモの状態でPカプセルの次に出現するぞ



⇧取ると一定時間周囲に無差別攻撃をする驚異のワンダータイフーンが炸裂する！

これが!

モモの9大技! なのダ

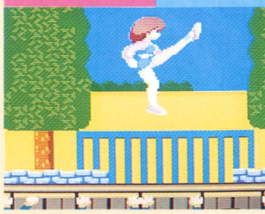
変身前、後を問わず、パッドの十字、Ⅰ、Ⅱボタンの組み合わせによってモモは全部で9の技を使うことができるんだ。しかも、変身後にはそれぞれの技がパワーアップするんだよ。でも、モモってミニスカートをはいているから、それだけで敵にとっては悩殺モノなんじゃないかな? ま、ファンにとってはそれがたまらないんだけどね。

ハイキック



なれないうちはこれがメイン。けっこう役立つぞ

ジャンプハイキック



これも初めのうちにマスター出来る。空中の敵に有効だ

スカイジャンプハイキック



3つのボタンを同時に押さなければならないのでツライ

ローキック



ハイキックに余裕が出てきたらぜひマスターしようね

ジャンプトウキック



技のわりには使いやすい。空中制御が可能だ

スカイジャンプトウキック



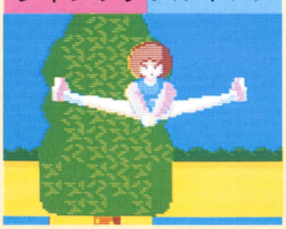
これがマスター出来ればサイクロンなんて怖くないよン

ダブルローキック



一度に左右の敵を倒せる見た目のハデな技だ

ジャンプダブルキック



これを入れた左右3つの技は正面を向かないと出来ない

スカイジャンプダブルキック



見た目のハデさとは異なりそれほど使えないみたいね

ステージ(Act)の構成だよん

Act 1
真昼の公園

Act 2
真昼の住宅地

Act 3
真昼の工事現場

Act 4
真昼の海岸

Act 5
真夜中の山中

Act 6
真夜中の工事現場

Act 7
真夜中の公園

Act 8
真夜中の海岸

Act 9
夜明けの山中

Act 10
暗雲の山中

Act 11
秘密基地入口

Act 12
秘密基地内部

今回のモモを苦しめる2人のボスと、6人のザコキャラだ…!?

今回紹介するのはAct1～6まで。で、その敵キャラを紹介するんだけどこれがまた敵とは思えないほどユニーク。だけど、そのルックスからは想像出来ないような多彩な動きでモモを苦しめるぞ。最初のうちはかなりイタイ目にあうだろうから油断しないでね。

クラブフェンサー

モソモソと歩きながらモモを追う



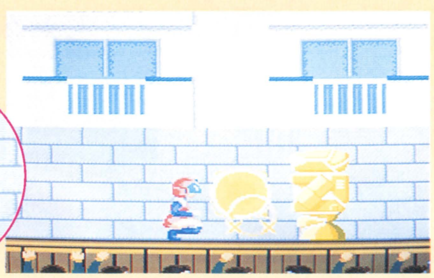


両手のハサミを突きだしモモをいじめるインケンなヤツ

ジャグロック

コイツも動きはかなり遅い





早く倒さないと、どんどん岩石弾を撃ってくるんだよな

モドキ



得意技がムーンウォークというザコのなかのザコ。たまにニヤつく

クロコダルマ



ジェット噴射で飛びまわる赤装束の忍者。手裏剣を使う

サイクロン



ワルデモン偵察機。計算された動きでモモを狙う。倒しても復活する

クリスタルタワー



舞台の床から突然ニョキッと出現し、頭上からクリスタルの破片をふらす



Act1～6までを、バッチリ見せちゃうぞ！

今回は全12のActのうち、1～6までを紹介するわけだが、ここで業務用との違いを説明しておこう。業務用では、1ストーリー4Actで4ストーリーあった。つまり全16Actあったんだ。それに4つのストーリーには、それぞれちゃんとタイトルがあった。それぞれ説明すると、1・恐怖の怪人軍団編、2・吸血フラワーの謎編、3・狙われた女学生編、4・変身!! 最終決戦編、となっていたんだ。そして、PC－エンジン版では、全12Actになり、各Actにはサブタイトルであるステージ名が付いたのだ。それでも、おもしろさは変っていないゾ。



⭘幕が上がり、ファンの歓声とともに正義のヒロイン、モモがワープアウト!! まさに戦いの幕開けである！

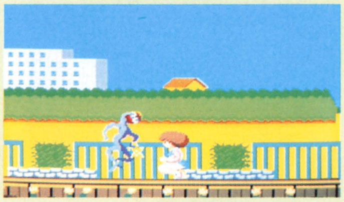
Act 1. 真昼の公園

のどかな公園に現れたボス、キャノンポッター率いるワルデモンの群れ。ここは最初だけあってけっこうカンタン。でも、調子に乗っているとしつこいサイクロンが出てくるので気を付けて。

Boss クラブフェンサー



⭘ボスとはいってもほとんどザコ。ワンダーリングでさっさと倒そう



⭘「それっ！」とモモがローキック、「あれー」と飛んでくモドキ。ザコの悲しい宿命を描いた芸術的な絵である（!?）進め、われらがモモ！



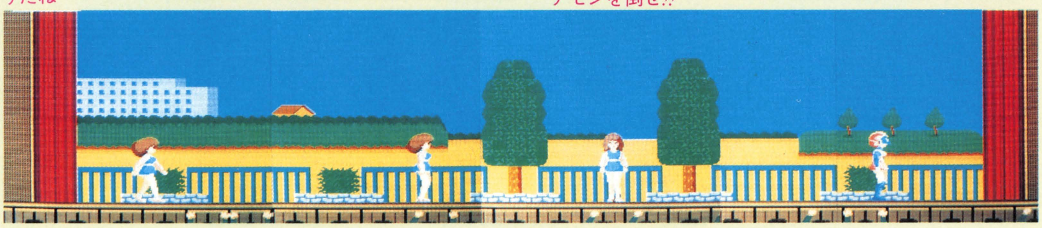
⭘「出たな、クラブフェンサー！　私の正義に燃えるワンダーリングを受けて見なさい！　もはやお前は死んでいるのだ、ヤッタね、私のか～ち。なんてね」



⭘「エイッ！」モモのジャンプハイキックがボスに炸裂！「こんなヤツ、メじゃないわ!!」と言ったか言わないかは分からないが、聞こえてきそうだね



⭘ヤッター！　ワンダーモモで戦えば、クラブフェンサーなんてチョロいもんだ。だが、先は長い、油断するなモモ！　ワルデモンを倒せ!!



Act 2. 真昼の住宅地

キャノンポッターを倒し、ほっと一息いれる間もなく新たな敵が住宅地に出現！　ここでは初めからサイクロンがいるのでなれないうちはここでゲームオーバー！　なんてことにもなりかねないぞ。

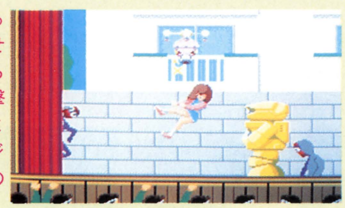
Boss ジャグロック



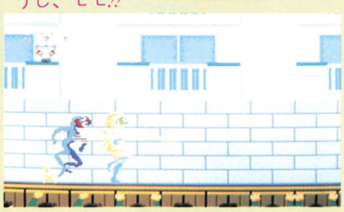
⭘岩石弾を撃たれる前にワンダーリングを投げつけろ！



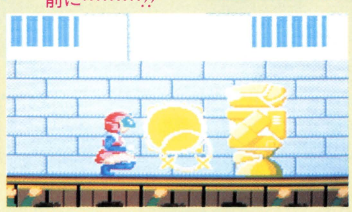
⭘「キャッ！」カメラ小僧のフラッシュをあび、一瞬動けなくなるモモ。そしてその間にも、ボス、ジャグロックが岩石弾を撃ってくる!!　危うし、モモ!!



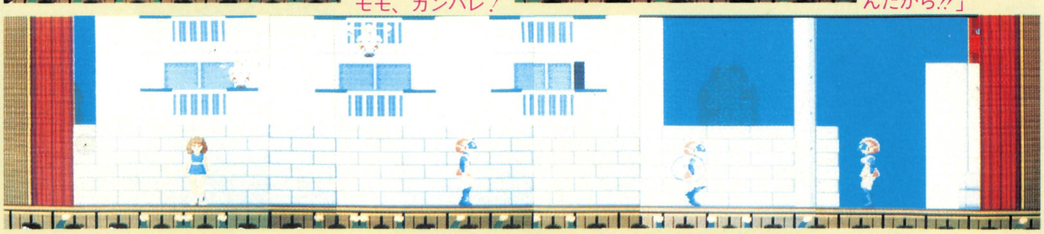
⭘「イヤーン、せっかくモドキを倒せたのに、空中からサイクロンの攻撃を受けちゃったよー、いたぁい」ジャグロックも目の前に………!!



⭘ワンダータイフーンで攻撃中。この爽快感を味わうためにも、Bカプセルは絶対に取り逃がしてはイケナイぞ。進めモモ、モモ、ガンバレ！



⭘バキン！　ジャグロックの放った岩石弾をモモのワンダーリングが防いだ！「ナマイキに防御なんかしちゃって、まったく失礼なヤツなんだから!!」



Act 3. 真昼の工事現場

こりないワルデモンはこれから先でもどんどん出てくるゾ。

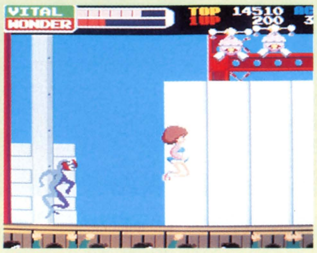
ここはAct2の続きというかんじ。工事現場だからって上から鉄骨が落ちてくる、なんてことはないからネ。とにかく敵をどんどんやっつけて、これから先のためにたくさん技をマスターしてくれ。



サイクロンにもまれるモモを無視するかのように去って行くモドキ……



「いたた……」だがモドキは無視したまま。モモカワイソ



ちょっとサービス。このようにジャンプをして、モモが頂点に達したときにポーズをかけると、誰でもカンタンにモモのパンチラが見れるゾ



「アレーッ」ここでもモドキは笑顔をふりまきながらやられてしまうのだった

Act 5. 真夜中の山中

さてさて、ここからはガクッと日がおちて真夜中。不気味な舞台のうえではここでもモモの戦いが続く。あい変わらずしつこいクロコダルマにモモはちょっと疲れぎみ？ なんとかならないの？



モモ、Bカプセルを取ったの図。このあとクロコダルマはこの世を去った…？



人の不幸を尻目に客に愛想をふりまくモドキ…



「えいっ」ここでも反撃に出るモモ。「やめて！」



またしてもクロコダルマの編隊にやられてしまった！ 初めのうちはツライぞ



おっと、読者サービス第2弾だ〜っ！ ムフ♡

Act 4. 真昼の海岸

このあたりまでくるとクロコダルマがかなりのクセ者となってくる。しかしみなのもの！ ここをクリアすれば次のモモのプライベートタイムが見られる！ 次のもっとムフフ♡ なやつだぞ〜。



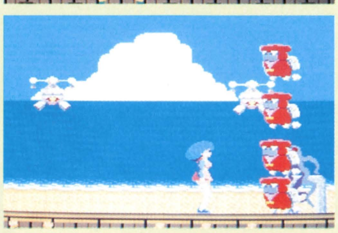
「いや〜ん」相変わらずサイクロンはしつこいなあ



「いた〜い！」つむじ風に入りそこない、変身に失敗してしまったモモである



モモを背後から狙うヒキョ〜なクロコダルマ！



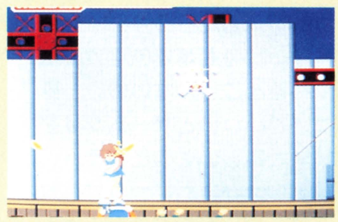
で、出た〜！ 恐怖のクロコダルマ4機編隊（!?）。モモ、危うし！



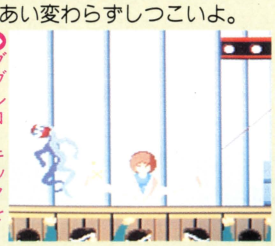
クロコダルマの編隊にモモ、怒りのハイキック

Act 6. 真夜中の工事現場

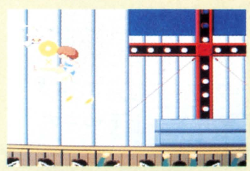
お次は工事現場の真夜中版。このActから登場するクリスタルタワーは意外と弱いのだけどいきなりニョキッと出てくるので初めのうちは苦労するかも。サイクロンもあい変わらずしつこいよ。



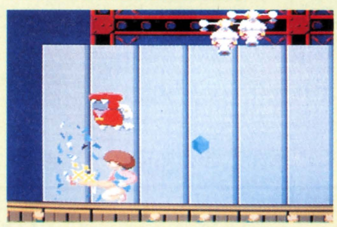
空中からはサイクロン、地上からはカメラ小僧の上下いたばさみにあうモモ！



ダブルローキックをくらってふっとぶモドキ



とりゃ〜！ モモ、ジャンプトウキックで反撃！



パリンだかガシャンだかは知らないが、音をたてて崩れ去るクリスタルタワーだ

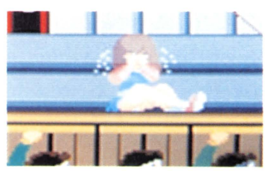


出た！ ザコ中一番カタいクリスタルタワー！

ワンダーモモに、期待してようねっ！

あっという間に終わっちゃったけど、続報第2弾はいかがだったかな？ これでもまだまだほんのサワリ、ワルデモンの全貌は厚いベールに包まれたままだ。カワイイモモちゃんを泣かさないためにも日頃からウデを磨いておかなくちゃね。

発売日まで、期待して待ってろよ！ モモも待ってるよん♡



ゲームオーバーの一コマ。こんな姿は見たくないネ





前号に引き続きシナリオ9、10を大マップで攻略!!

前回紹介したシナリオ8までで、斜め撃ちや半キャラずらし等の基本テクニックは身についているだろうか？　シナリオ9、10でも基本的な攻略法は変わるところがないので、身につけていないとゲームクリアは非常に難しいものとなる。

シナリオが進むにつれて、パワーアップした敵が次から次へと出現してくるので息をつくヒマもない。覚悟してかかろう。

新しいシナリオに進むときには、まず立体マップを見て各フロアの関係を調べ、上下や左右のつながりを把握しよう。それから平面マップを見て通路や階段、アイテムの位置を確認する。このときにジェネレーターの位置もチェックしておくこと。そうすれば自然に自分なりの最適ルートが見えてくるはずだ。その上で出現する敵キャラの特徴を頭にたたき込んで各シナリオの各フロアにのぞもう。

なお、この2つのシナリオにも一方通行で戻ることができない通路や階段が出てくる。HPが残り少ないと感じたら、一度城まで戻るようにした方がよい。

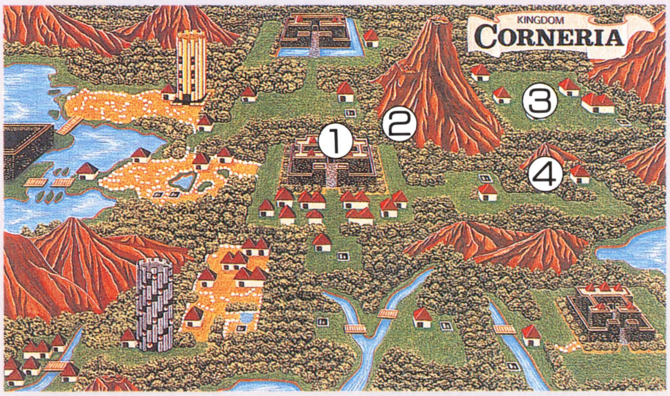
マップ上の記号の説明

マップ上にある道や階段、アイテムを見やすいようにイラスト化してある。道や階段は自由に行き来ができるものと一方通行のものがあるので注意しよう。また、マップ上のアイテムは当然１個ずつなので、多人数のときは譲り合いの精神が大切だ。

記号	説明	アイテム	
S	そのシナリオでのスタート地点	アイテム	攻撃のおの
G	そのシナリオでのゴール地点	知のかんむり	透明の指輪
⇕ ⇔	自由に通行できる道	ホワイトポーション	聖なる水
⇧	あがりの階段	ブラックポーション	治ゆの指輪
⇩	くだりの階段	活力の飲みもの	生命の種
■	階段の行き先	俊敏性のくつ	反射の鏡

●コーネリア王国全景●

コーネリア王国の全景を紹介する。アルデ城を中心に各シナリオの舞台が周囲に広がっている。北東にカーソカの村、南東にレアポートがある。

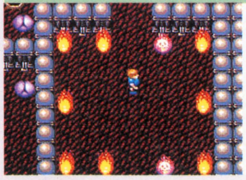


①スタート地点 アルデ城



王国の中心アルデ城。冒険の旅のスタート地点なのだ。

②地下大迷宮ラリーメイズ



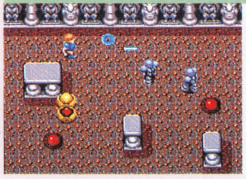
ゲーム中、最大の広さを誇る、地下に広がる大迷宮。

③シナリオ9 カーソカの村



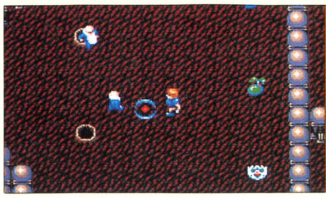
魔物のために人はほとんど住んでいない。村を救え!!

④シナリオ10 レアポート



全てが地下のシナリオ。ボスのドラゴンはかなり強い。

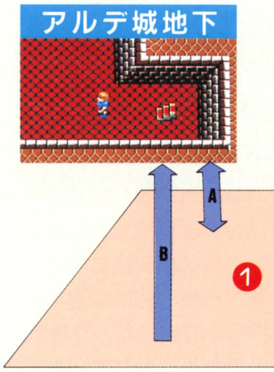
イラスト／高木祐一(デザイラ)・青柳義郎・島浦孝全



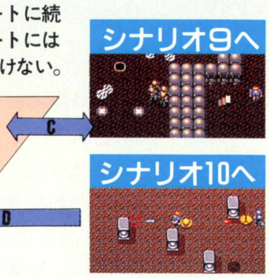
地下大迷宮 ラリーメイズ

いま、その巨大な全ぼうが明らかに。
新たなシナリオに続く地下大迷宮だ。

アルデ城からカーソカの村、レアポートに続く広大な地下大迷宮、ラリーメイズ。1つのマップとしては、1番広いマップだが、作りそのものはイジワルではないのでさほど迷うことはないだろう。中央部のアイテム2つは遠まわりになるものの余裕があれば取っておきたい。途中にいる人にも話かけてみよう。



ラリーメイズはアルデ城地下からストーンフィールド地下を通り、カーソカの村、レアポートに続く。なおレアポートには炎が消えないと行けない。

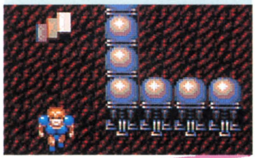


1 ラリーメイズ

ラリーメイズはシナリオ9、10へのつなぎのフロアである。ゆえに次のステージへ行くまで余計なダメージはさけたいところだ。敵はヘビーメタルがほとんどだ。とにかくすばやく行動して先へ進もう。

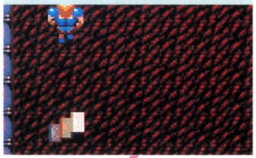
アルデ城からの階段Ⓐ

カーソカの村へ行くときはこちらの階段の方が近い。



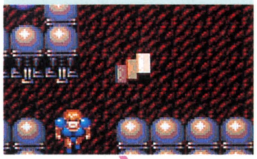
アルデ城からの階段Ⓑ

レアポートにはこの階段を。途中の人にも話しかけよう。



カーソカ村への階段

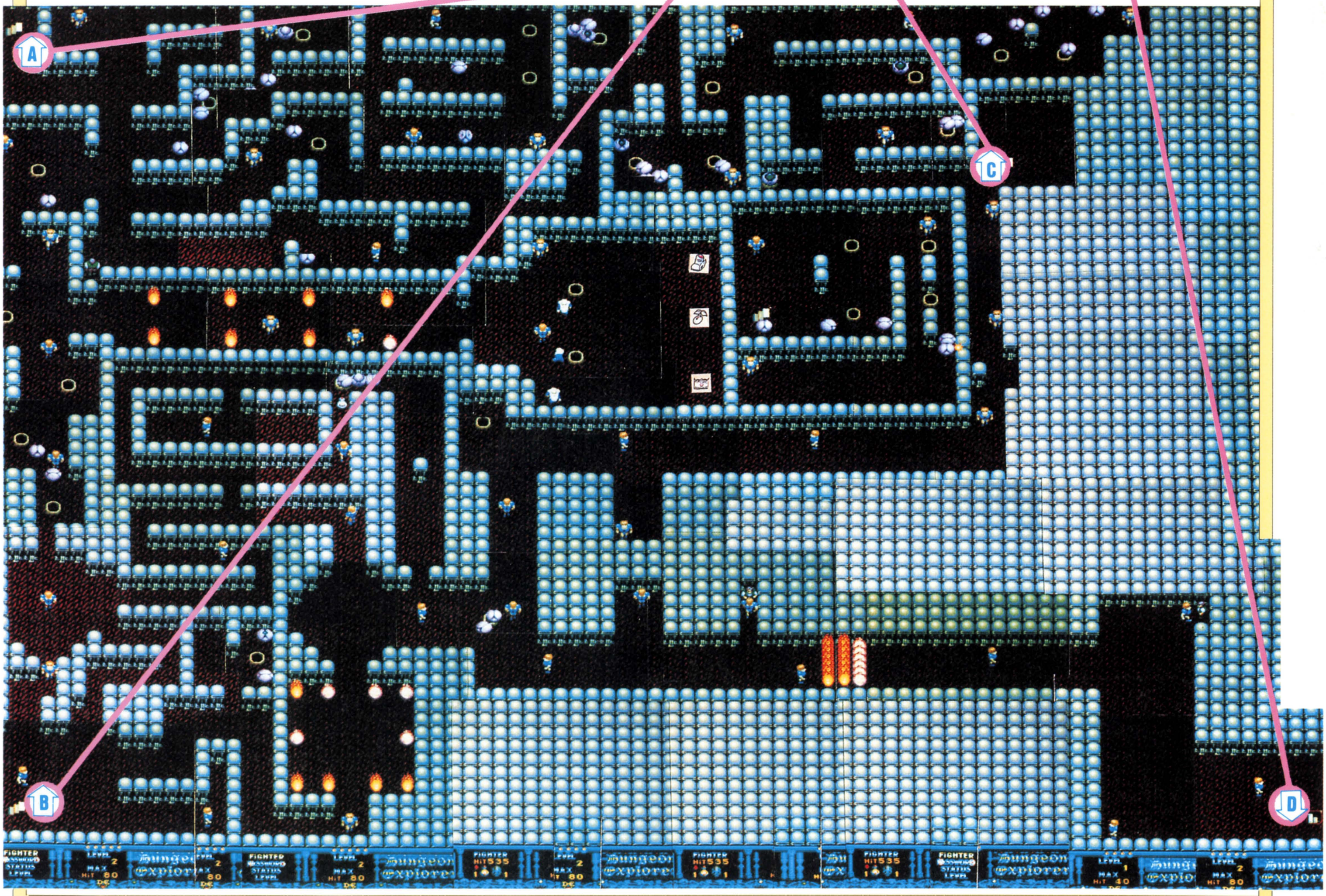
カーソカの村の地下に続く。気を引きしめてかかろう。



レアポートへの階段

炎を消してもらったら、レアポートに行くことが可能。



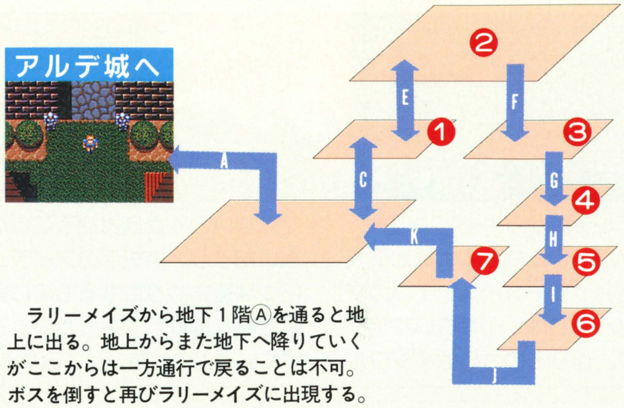




シナリオ9
カーソカの村

もはや人の住まなくなった村の地下にはスライムの親玉が潜んでいる。

村の地下に潜むスプラッタースライムのために過疎化の進むカーソカの村。ここがシナリオ9の舞台だ。地上にはホビット、地下にはヘルナイトに代表されるように強敵が控えている。もし、HPがあまり残っていないようなら1度アルデ城に戻ることも必要だろう。時には退くことも勇気の1つとなるのである。地下に1歩踏み込んだならもうあと戻りはできないのだから…。



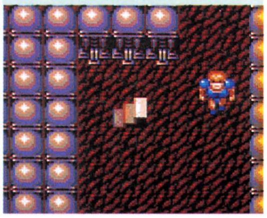
ラリーメイズから地下1階Ⓐを通ると地上に出る。地上からまた地下へ降りていくがここからは一方通行で戻ることは不可。ボスを倒すと再びラリーメイズに出現する。

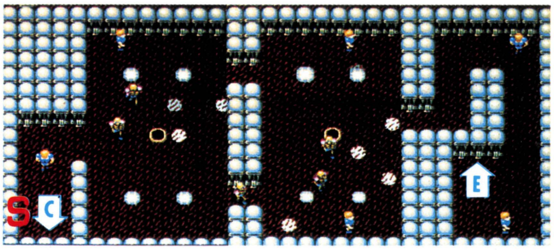
1 地下1階Ⓐ

地下大迷宮、ラリーメイズ右上の階段を上がるとこのフロアに出る。まだ城に歩いて戻ることは可能なので、もしHPに不安があるようなら引き返すことも考えよう。なぜなら、この地下1階には倒すことのできない床下の敵が、地上にはスカルアントやホビットといった強敵が待ちかまえているからだ。気をつけよう。

カーソカ村への階段

この階段を上がればカーソカの村の地上に出る。地上には強敵がいるので気をつけよう。



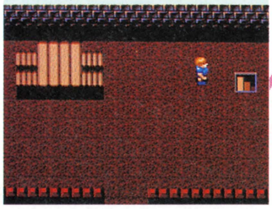


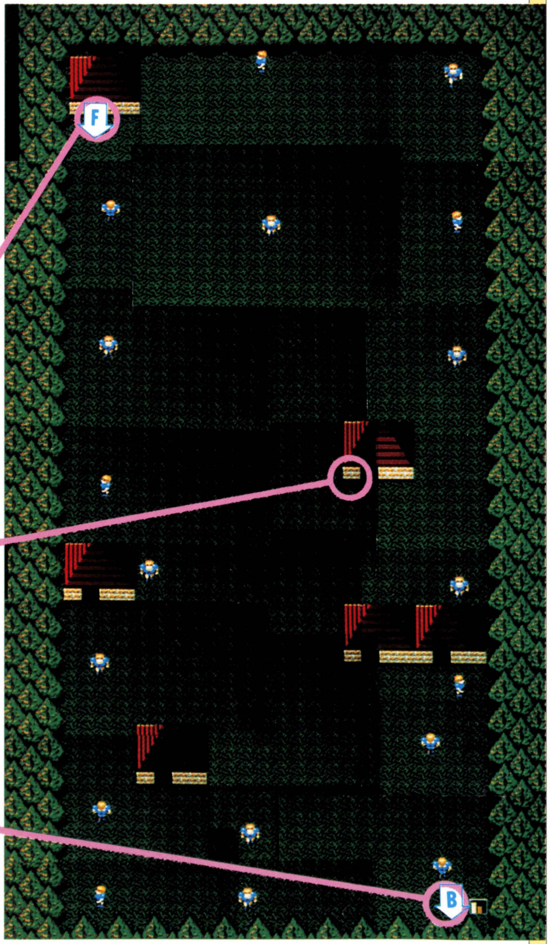
2 カーソカの村

地下をぬけるとやっとカーソカの村にたどりつく。村には何軒かの小屋があるが、人がいるのは1軒だけ。左上の小屋の中に地下に続く階段がある。左上の小屋以外には、まわりを敵に囲まれてしまったときの他入る必要はないだろう。この村に出現する敵はホビット、スカルアント、ゴールドの3種類。敵はその強力な攻撃力、耐久力にものを言わせて攻めてくるので油断できない。数多くの敵が出現して危険な状況になりそうならば、その場から引くべきだろう。ただ、救いなのはジェネレーターが存在しないので、敵が増殖することはない点だろう。半キャラずらし等のテクニックと逃げ足(?)を駆使してこの場を切りぬけよう。

地下へ行くにはここへ入る

左上のすみにある、この小屋に地下へ続く下り階段がある。この階段は一方通行の階段なので、下へ行くかどうか決断が必要となるだろう。





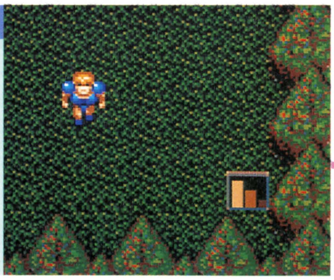
村中でただ1人の住人のいる民家

過疎化の進むこの村で、ただ1人の住人となった人がここにいる。聞ける話はこのシナリオのボスがスプラッタースライムという名前で、そのボスのために村人たちがいなくなってしまった、といった内容だ。ボスを倒すと、また人々が村に戻って来るだろう、というものにメッセージが変化する。この家を訪れる必要性は特にないが、敵の攻撃をさけて休息することは可能。



地下からの出口

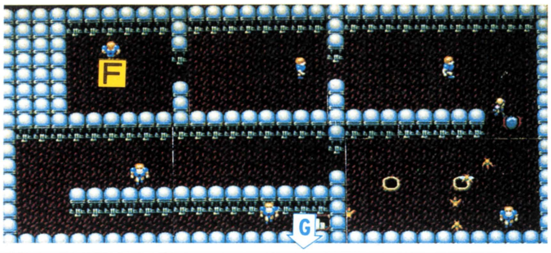
地下からの階段を上がるとここに出る。ここから動かなければ敵は出てこないので、防御系の魔法をかけるならここでかけておこう。そして数歩進むと強敵がバンバン出現してくるので、心してかかるように。進みかたはどちらかと言うと上に行くよりは、まず左に進んだ方が敵の出現は少ないようである。そして少しずつ進みながら小屋のところまで行き上に向きを変えて半キャラずらしで、向かって来る敵を倒そう。



S そのシナリオでのスタート　G そのシナリオでのゴール　自由に通行できる道　あがる階段　くだる階段　階段の行き先

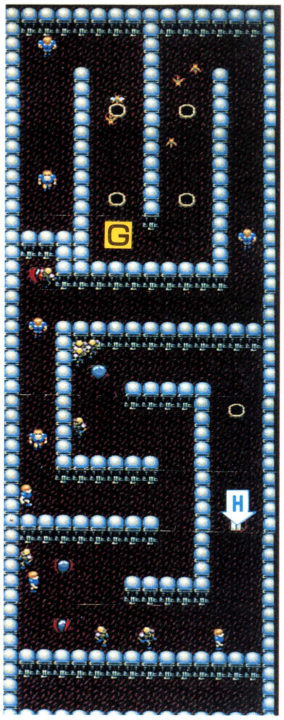
3 地下1階Ⓑ

このフロアに入ったらもう戻ることはできない。しかし、ここではジェネレーターがあまり厳しい位置にはない。あわてさえしなければ、別に苦にならないだろう。ただ視界の外から飛び出してくるピクシーに注意して、身につけたテクニックを用いれば楽勝だろう。



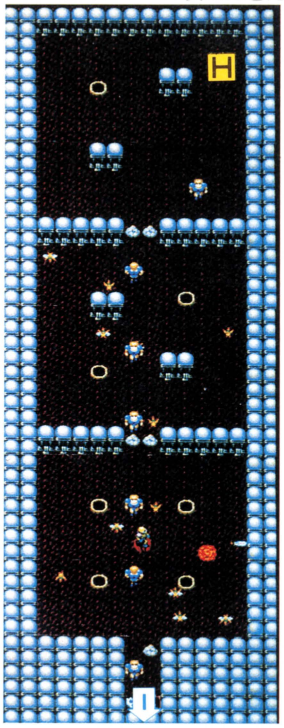
4 地下2階

このフロアもピクシーが跳ねまわるので注意しよう。くだりの階段へ行くには2つの道がある。



5 地下3階

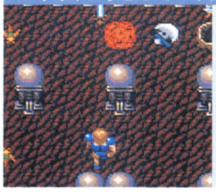
ここで注意したいのは階段手前の広間だ。ナメてかかるとヘルナイトとピクシーに袋だたきだ。



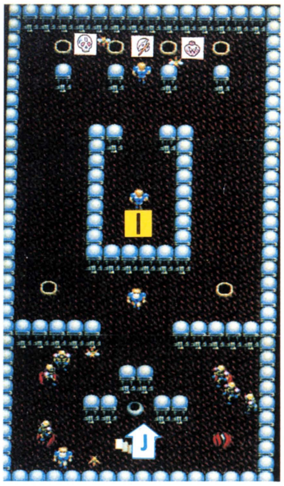
6 地下4階

このフロアの上にあるアイテム3つはぜひとも取っておきたい。階段を上がればボスの部屋だ。

半キャラずらしてアイテムを

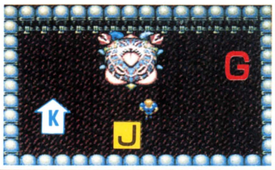


多用テクニックのひとつ、半キャラずらしで攻撃する。



7 ボス・スプラッタースライムの部屋

ハデないでたちの巨大なスライムの親玉、それがスプラッタースライムだ。倒した後はラリーメイズ右下に戻る。





ボス・スプラッタースライム攻略法



体当たり攻撃とスライムを3種吐くという特殊攻撃を行うスプラッタースライム。弾を吐かないので地道に子スライムを倒しながら戦えば勝てるハズだ。



➡敵の体当たりを避け、子スライムを倒しながら戦っていこう!!

⬆1回につき、3種類の子スライムを吐いてくる。かなり邪魔な奴

●シナリオ9に登場する敵キャラ●

このシナリオとラリーメイズに登場する敵は全14種類。注意すべき敵は足の速いヘビーメタル、耐久力がかなりあるホビット、いやな動きのヘルナイト、倒せないのに触れるとダメージをくらう床下の敵、と怖い敵ばかりだ。

6 ヘビーメタル
HP 25 | SPふつう | AT 5



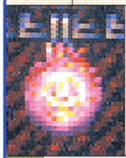
素早く動き、火の玉を吐き、滑るように近づく

45 ジェネレーターE
HP ? | SP移動せず | AT なし



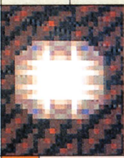
開いたり閉じたりする。敵を生む。破壊できる

18 炎
HP破壊不可 | SP移動せず | AT ?



動かない。攻撃してこないが触れるとダメージ

46 ジェネレーターF
HP破壊不可 | SP移動せず | AT なし



床下の敵を生むジェネレーター。破壊は不可能だ

34 ホビット
HP 165 | SPふつう | AT 15



スッゴク耐久力がある敵。斧を投げてくる

53 床下の敵
HP破壊不可 | SPふつう | AT ?



ランダムに動く。触れると、ダメージ。倒せない

37 ピクシー
HP ? | SPはやい | AT ?



壁に反射しながら素早く動く。うっとうしい奴

54 ウィズ
HP 75 | SPふつう | AT 16



弾を撃ちながらまっすぐ主人公に近づいてくる

39 クラッシュストーン
HP ? | SP移動せず | AT なし



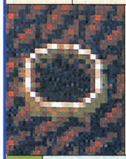
破壊することができる岩で、邪魔な位置にある

55 ヘルナイト
HP 45 | SPはやい | AT 24



剣を撃つ度によける様な動きをする。無視も可

43 ジェネレーターC
HP ? | SP移動せず | AT なし



一番多いジェネレーター。敵を生む。壊せない

56 スカルアントグリーン
HP 80 | SPはやい | AT 40



動きが速く、耐久力がある。まっすぐに近寄る

44 ジェネレーターD
HP ? | SP移動せず | AT なし

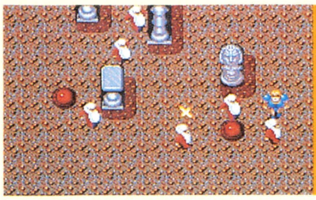


なぜか1個だけあるジェネレーター。壊せない

57 ゴールド
HP 56 | SPふつう | AT 15



弾を撃ち体当たり攻撃してくる。4匹しかいない

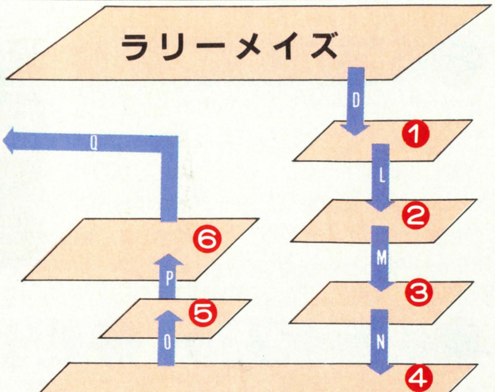


シナリオ10 レアポート

全てが地下深い所にあるレアポート。そこには巨大なドラゴンが身を隠す。

このシナリオは地上部分がない。すべてラリーメイズより下の地下にあるフロアだ。そのせいか、あまり広いフロアは存在しない。ゆえに迷ってしまうことはないだろう。出現する敵は8種類。この中で特にマークしておきたいのがオーレとオッズではないだろうか。どちらも一直線にこちらに向かって進んできて、弾も撃ってくる。大量に出現されるとやっかいな存在だ。



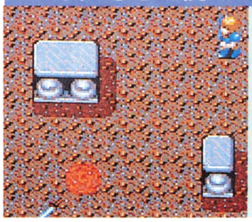


全フロアがラリーメイズの下にあり、一度地下4階まで行き再び上に行く構造となっている。ボスの部屋はノスタルジアへと続いている。

1 地下1階

このフロアには、とりたてて取るべきアイテムや情報をくれる人がいるわけではない。単なる通過フロアと考えて問題はないだろう。上と左の壁ぞいに進んで階段の所に行くのが良いだろう。移動スピードが早ければ、とっとと逃げるのも手だが、そうも行かなければジェネレーターを1つずつ破壊しながら進もう。ここではオーラメタルとシルバーナイトが出現する。それぞれ貴重なアイテムを出すことがあるので倒しながら進むとよいだろう。しかし、無用のダメージを受けないためにも無理することは禁物だ。

斜め撃ちを使え！



斜め撃ちのテクニックを使って進めば楽勝だ

オーラメタルは堅いヤツ

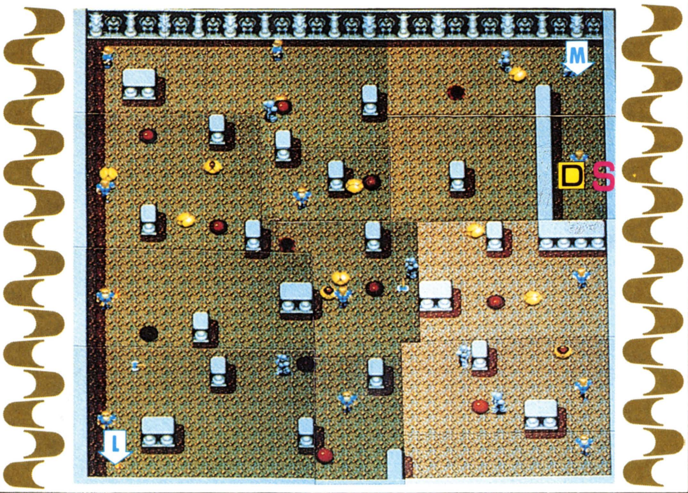


メタルスライム族最強のオーラメタル。こいつを倒すと治ゆの指輪が!!

ジャマなシルバーナイト



シルバーナイトは、ここでは、もはや敵ではないが倒せば力のおのが手に。



2 地下2階

このフロアのジェネレーターは全部で9個。3個ずつ上からオーラメタル、ペイル、オーレを生み出す。特に一番下のジェネレーターは俊敏性のくつを取りに行く際、オーレを生み出し非常にジャマなので、早目に破壊しておくことが肝心だ。また大量の敵に囲まれてしまいそうになったら、スクロール技で敵を消してから再び攻撃するようにしよう。そしてここでも斜め撃ちのテクニックが威力を発揮することになる。階段は右上のすみにあるので9個すべてのジェネレーターを破壊しなければならないが、あわてなければ問題ない。

強敵オーレに要注意



おのを投げつつ向かってくるオーレ。手強い。

ポーションをとって回復

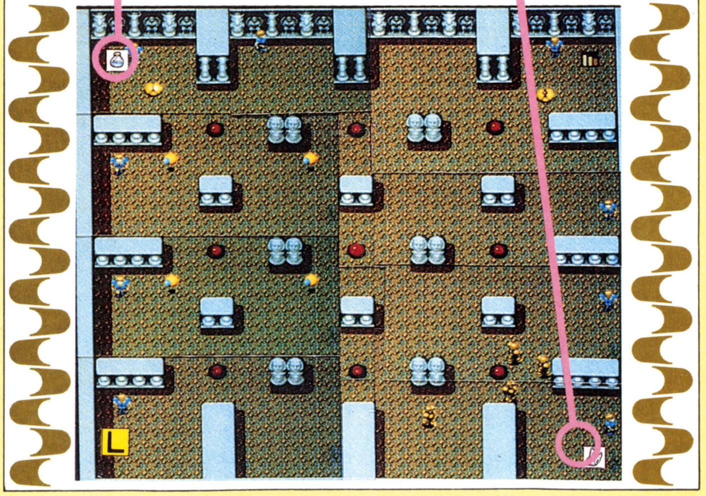


左上のすみにあるアイテムがこれ。HPに余裕がなければ取りに行こう。

俊敏性のくつだ



オーレの大軍を倒しつつ、取りに向かおう。取ると、速く移動できる。

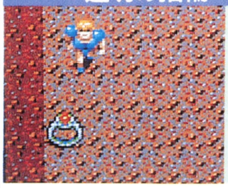


S そのシナリオでのスタート　G そのシナリオでのゴール　自由に通行できる道　あがる階段　くだる階段　階段の行き先

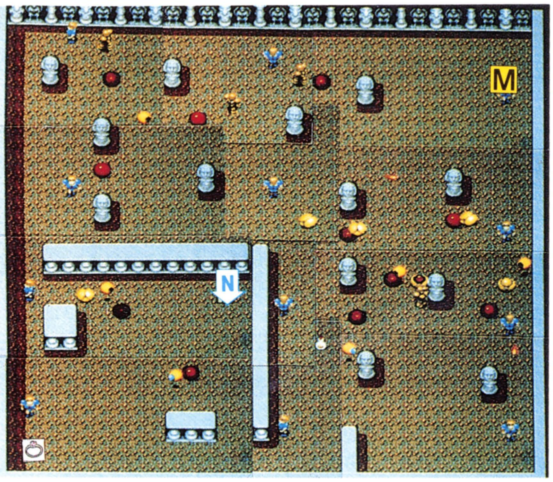
3 地下３階

左下にある指輪は、敵を混乱させる効果のある透明の指輪だ。一定時間のあいだは敵が攻撃をしてこないので、そのスキに階段へ行こう。ただし、オーラメタルには効力がうすいようだ。

透明の指輪



指輪を取ったら混乱に乗じて逃げろ。



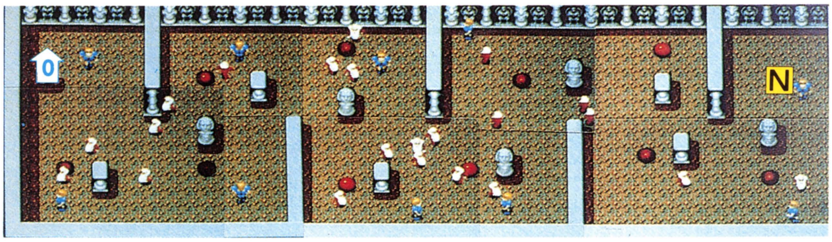
4 地下４階

左右に長い地下4階を右から左に進んで行くわけだが、出現する敵、オッズとジェネレーターの位置・数がクセモノだ。オッズは堅く、弾を撃ちながらこちらに迫ってくる。それだけでもやっかいなのだが、ジェネレーターが一度に複数出現するため大量のオッズを相手にすることになる。非常に厳しいフロアだから油断禁物。この上にボスがいる。

危険な敵・オッズ



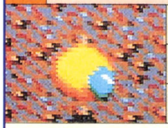
一直線に向かってくるので要注意。



●シナリオ10に登場する敵キャラ達●

このシナリオで登場する敵は全8種類。怖いのは足の速いオーラメタルと魔法があまり効かないオッズ。

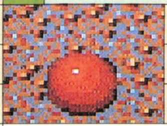
14 ペイル



HP 20 / SPふつう / AT 7

あまり怖くない敵。ふらふらと意味もなく動いている

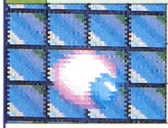
41 ジェネレーターA



HP ? / SP移動せず / AT なし

このシナリオのところどころに出現し、敵を生み出す

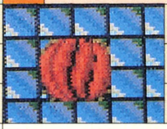
15 ローズ



HP 30 / SPはやい / AT 20

ふらふらと動く。足も速くはないので無視してもよい

45 ジェネレーターE



HP ? / SP移動せず / AT なし

開いたり閉じたりする。ここではローズを生み出す巣

26 シルバー



HP 120 / SPふつう / AT 30

主人公と一定の間隔をあけて動き、斧を投げてくる

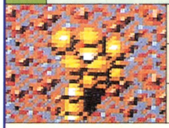
58 オーラメタル



HP 65 / SPはやい / AT 35

足が速く攻撃力もあり火の弾を撃ってくる。相当強い

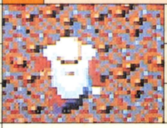
27 オーレ



HP 140 / SPふつう / AT 40

主人公に一直線に近づき体当たりと弾の2重攻撃をする

59 オッズ

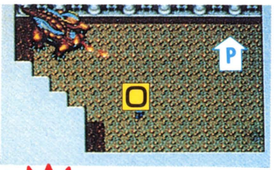


HP 90 / SPふつう / AT 20

魔術師で、主人公を追いかけて来る。弾を撃ってくる

5 ボス・ドラゴンの部屋

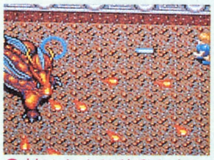
シナリオ10のボスの巨大なドラゴンだ。非常に大量の炎を吐き攻撃をしかけてくる。しかし、それに耐えなければここまでの苦労が水のアワだ。





ボス・ドラゴンの攻略法

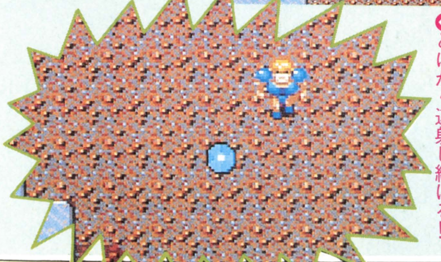
ドラゴンは他のボスとは違ってあまり移動しない。時おり斜めに動くだけで別に体当たりをしてくるわけでもないのだ。が、その炎を吐き出す量がものすごい。ゆえに炎を相殺しながらねばり強く攻撃しよう。



⬆敵はあまり移動しない



⬇上の壁の方に行って…



⬅とにかく連射し続ける!!

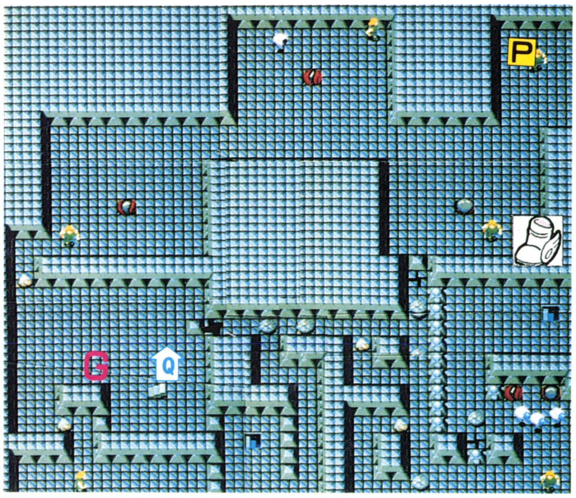
6 ノスタルジア

ボスのドラゴンを倒すとなんと、あのノスタルジアに出現するのだった。敵に注意して城に戻ろう。

ここにもくつが



周囲の敵はザコだが気を抜くな！



ホワイトポーション　ブラックポーション　活力の飲みもの　俊敏性のくつ　力のおの　知のかんむり　透明の指輪　聖なる水　治ゆの指輪　生命の種　反射の鏡



ATTACK

完全マップ公開第2弾！

ついにラストステージのマップまで大公開するぞ

SON SON II ソンソン

前回に引き続き、今回は難関のステージ6、7を攻略していくぞ。ハードなアクションだけに、マップの位置関係を覚えておかなきゃ

発売中
NECアベニュー
5400円／2メガ

基本を忘れずに進んで行こう！

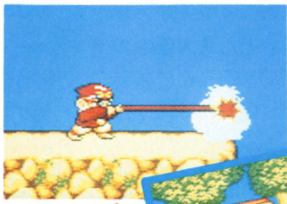


ハードなアクションゲームのソンソンII。君が操る悟空は如意棒、魔法を武器として、敵を倒し、三蔵をさらった牛魔王を倒すことだ。

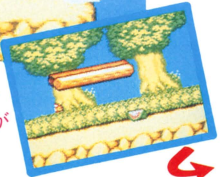
途中、敵を倒したり、つぼからでてくるゼニーを貯めて、魔法を買ったり、如意棒をレベルアップして強い敵に備えるのだ。

でも、戦い方を考えていかないと、簡単に悟空がやられてしまうことがある。それに、いつ敵がでてくるかわからないときがあるので慎重に、かつ、悟空がいかにダメージを受けないで進んでいくかが大切。敵だけに注意してても、溶岩に落ちたり、敵が出してくるものに当たったりと、つまらないことでダメージをくらってしまうことがあるので、周りにも目を配り注意しながら進んでいこう。

このゲームは敵を倒していくことだけが能じゃなく、とても奥が深い。そこで、今回は虎力大仙から牛魔王まで、全てのボスキャラの攻略法と、ステージ6、7の完全マップを紹介。



どこからかわいてくるザコキャラを倒せ！



すると、くだものや野菜がゼニーか得点に



自分を守るシールドの魔法なんてのもあるぞ

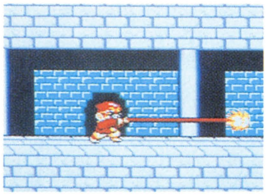


ゼニーを貯めて、SHOPで買い物しよう

大切なことはこれだ

如意棒をレベルアップ！

悟空の如意棒は6段階までレベルアップ。レベルアップするには、SHOPで買ったり、壁の中に隠されてるのを探そう。



如意棒は6段階までアップ。これは炎だぞ

SHOPでの買い物を考える

ゼニーが貯まったらすぐにSHOPへ。後のことを考えて本当に必要なものだけを買っていかないと、攻撃用の魔法が買えなくなり戦いが苦しくなる。

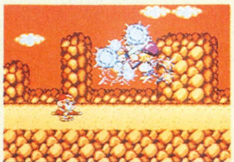


同じアイテムでも前半のステージの方が値段は安い

ボーナスゼニーを有効に

ゼニーは敵を倒したり、つぼを壊して手に入れるだけでなく、ステージをクリアしたときの所要時間によって、ボーナスゼニーというものをもらえる。もちろん、早くクリアすればもらえるゼニーも多くなる。これを有効に使おう。

特別に各ステージごとのボーナスゼニーを右の表にしてみたので参考にしてね。



さあ、ステージのボスを倒した



すると、所要時間とゼニーの表示



早くクリアすると多くのゼニーが

ステージ＼分	0～3	3～4	4～5	5～6	6～7	7～8	8～9	9～10	10以上
1.2.3	5000	2500	1500	1000	1000	500	500	500	NO BONUS
4.5	8000	6000	4000	3000	2000	1000	500	500	NO BONUS
6.7	10000	8000	5000	4000	2500	1500	1000	1000	NO BONUS

ステージ1～5のボス攻略法を紹介



マップさえ把握してしまえば、ボスのところへ行くのはそう難しくない。だけど、ボスとの戦いに敗れると、コンティニューを持っていてもステージの最初まで戻されてしまうから大変。

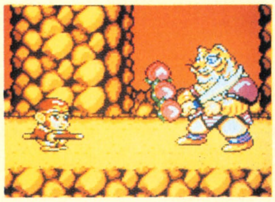
そこで、ここでは前回紹介したステージ1～5までのボスの攻略をしよう。各ステージのボスはそれぞれ特徴があり、攻略方法もさまざま。それぞれに有効なおすすめ魔法と倒し方を紹介するから参考にしてね。だけど、このほかにもいろんな倒しかたがあるから、キミも自分なりの攻略法をあみだしてみよう。

STAGE1

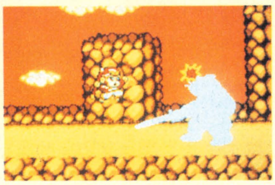
虎力大仙（こりきたいせん）

有効な魔法

このステージで、唯一手に入る攻撃用の魔法はピーチボールだ。この魔法を使ってもよいが腕に自信がある人は、如意棒で突きながら、常にジャンプしていることだ。すると、勝手に当たってくれるぞ。



魔法を使っても剣でかわされるときがある



ジャンプしてないとヤツの剣に当たる



見かけは強そうだが、実際に戦ってみると意外と簡単に倒せる

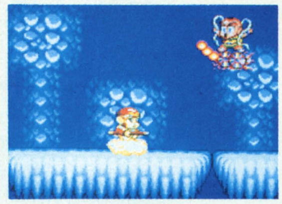
STAGE2

紅がい児（こうがいじ）

有効な魔法

牛魔王の息子の紅がい児。ステージ2のSHOPでシールドが売られているので買っておこう。

紅がい児と戦う場合は悟空もきんと雲に乗ってるはずだから、壁際に追いつめ如意棒で突くのみ。



ここにくるときんと雲がやってくる



シールドを使い、端に追いつめて突け



相手は雲に乗ってるが、こちらもステージ途中できんと雲が手に入る

STAGE3

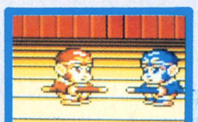
六耳びこう（ろくじびこう）

有効な魔法

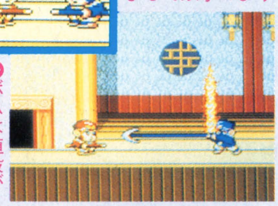
悟空の如意棒がある程度レベルアップしていて、ライフが満タンのときはそのままアタックしても倒せるが、それ以外のときはシールドかボムを駆使して倒せ。



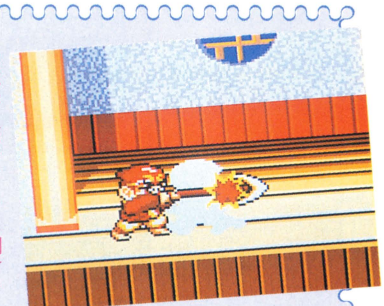
悟空そっくりの六耳びこう。悟空と同じレベルの如意棒を持つ



悟空と六耳びこうが向かい合うとまるで双子のよう



ボムは値段がとても高いが、その分威力を発揮する



魔法を使わなくても倒せる

STAGE4

竜力大仙（りゅうりきたいせん）

有効な魔法

ここまでくると、まともに戦ってもダメなので、バクダンを使おう。上から降ってくるスライムを倒し、竜力大仙の吐いてくる火の玉もよけなければいけない。大変だが魔法を駆使すれば簡単だよ。



火の玉を吐いてきたらすかさずジャンプだ



バクダンがうまく命中すれば倒せる



本当に手強い相手なので、あせらないで慎重に

STAGE5

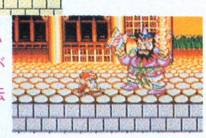
銀角（ぎんかく）　金角（きんかく）

有効な魔法

兄弟キャラの銀角、金角は、画面中にオノを2本しか投げてこないので、その間をぬってボムをしかけろ。うまくいくと2発程度で倒せるぞ。くれぐれも相手に当たらないように。



オノを投げてきたときは、すかさずしゃがんで待っていよう



やはり、こいつらにもボムが一番有効な魔法なんだ



この青いのが銀角。こいつはオノを投げて攻撃する



銀角の兄にあたる金角。攻撃方法は銀角と同じ

銀角、金角は出現場所が違うが、攻撃方法はまったく同じだ。ただ、金角の方が兄だけあって、やや強いのでそのあたりを頭に入れて倒せ。

魔法の説明　＝敵に投げつけダメージを与える**ピーチボール**　＝敵に当たってダメージを与える**シールド**　＝火柱でダメージを与える**ボム**

ステージ6、7のマップを大公開！



前回（1月号）で、どこよりも早く、詳しく、正確なマップを紹介して好評だったので、今回は残りのステージ6、7のマップを紹介しよう！

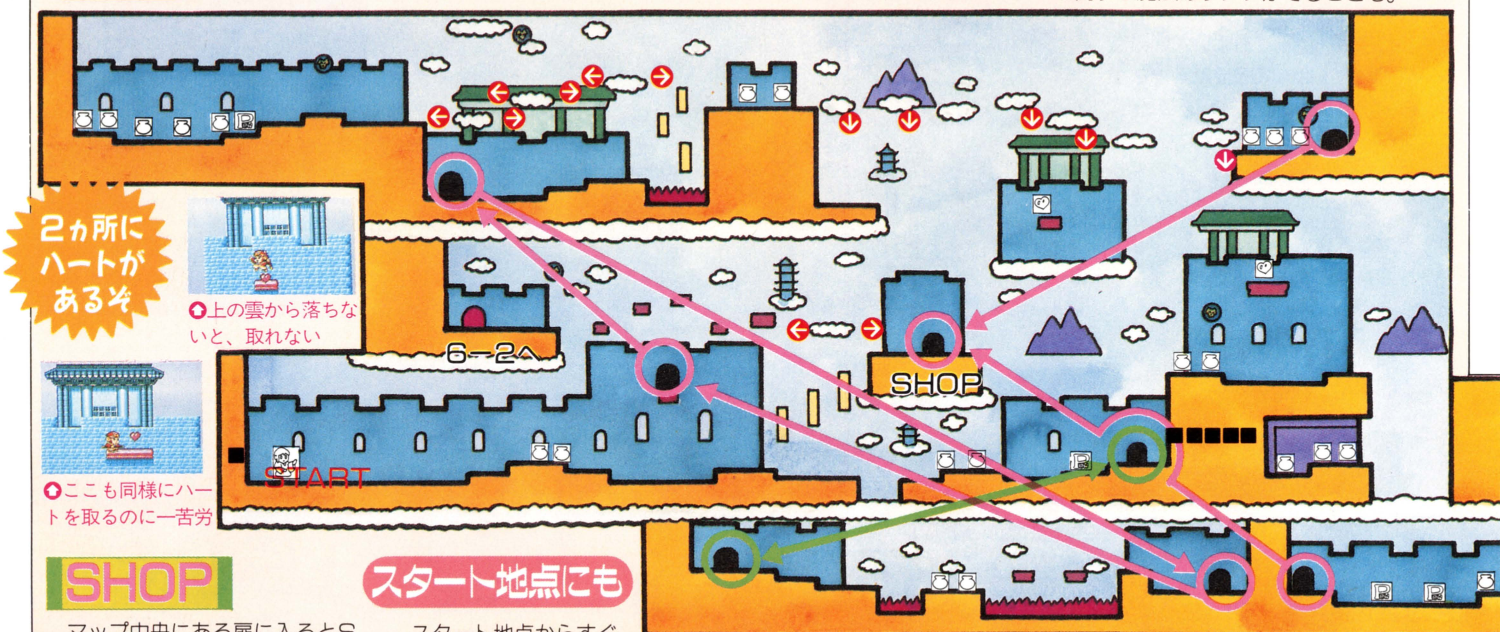
ソンソンIIでは、マップのつながりがわからないと、自分がどこにいるのかもわからなくなって、すぐにやられてしまう可能性が高い。そこで完全攻略するためには、広大なマップのステージ6、一方通行のステージ7をこの記事をみて、バッチリ攻略してほしい。また、マップ上にはつぼや仲間、SHOPの位置、リフトの動きも示したぞ。

STAGE6

全7ステージの中でも一番広大で、複雑なマップがあるところ。そして、強敵も出現してくるけど、ラストまではもう目の前なので慎重に進んで行こう。

6−1

広大なマップを進まなければならないところ。扉のつながりも複雑だ。マップ中の緑の矢印は一方通行の扉で、赤の矢印は両方行き来できる扉だ。ステージ間を移動するための扉の鍵はつぼの中に。また、アーマジンを倒すと魔法のランプがでることも。



⇧上の雲から落ちないと、取れない

⇧ここも同様にハートを取るのに一苦労

SHOP

マップ中央にある扉に入るとSHOPがある。ここで絶対に買っておきたいのがレベル5の如意棒だ。7000ゼニーと少々高いような気もするが、ここまで来ればゼニーもそうとう貯まっているはず。

レベル5になれば、長さも長くなって、遠くからの攻撃も容易だ。

なお、サンダーは必要ならば買っておいても損はないだろう。



スタート地点にも

スタート地点からすぐに左へ行くとおねえさんがいるぞ。

このおねえさんに話しかけると、ヒントをもらえる。このヒントが重要な意味を表しているのだ。そのことを頭に入れて進もう。そして、すぐ左の壁を壊すとレモンが隠れているので取っておこう。



⇦スタート地点からは見えないが、左へ行くと……

⇦怪力手袋をもっているならば、壁を壊してみよう

ここの扉に入ると…

右下の扉へ入ると、なんとフワラゲが4匹いて、レモンが2個ある部屋に出る。無理にレモンを取ろうとすると、すぐにフワラゲのえじきになってしまうので、すぐに扉を出た方が無難だろう。ゼニーは手に入らないが無傷で出られる。



⇧フワラゲ、スーパーフワラゲはどこに飛んでくるかわからないぞ

ここにも沙悟浄が

マップの一番右上の扉に入ると沙悟浄がいる。この沙悟浄はとてもユニークで、クイズを出してくる。答が正解だとそのアイテムをもらえる。当たる確率は高いので、挑戦してみよう。



⇦沙悟浄がいるので早速話しかけてみると…

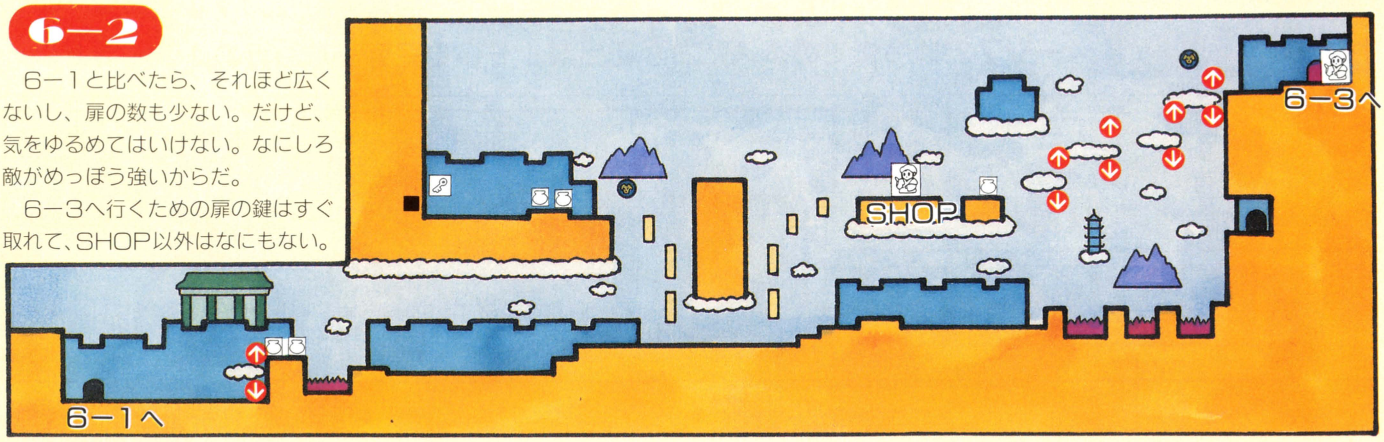
⇦3つの選択肢から持っているものを当てるのだ

アイテムの説明 ＝アイテムが入っているつぼ ＝ヒントをくれるおねえさん ＝仲間 ＝ライフが2目盛り分回復するハート

6—2

6—1と比べたら、それほど広くないし、扉の数も少ない。だけど、気をゆるめてはいけない。なにしろ敵がめっぽう強いからだ。

6—3へ行くための扉の鍵はすぐ取れて、SHOP以外はなにもない。



SHOP

SHOPのおねえさんはマップ上にいるのですぐわかる。ここではハートを補給したり、ヤシチでメーター容量を増やすぐらいだ。



メダルに注意しよう

6—3へ行くとき、雲から扉のところへ乗り移るけど、すぐ頭上にはメダルがいるので注意しよう。



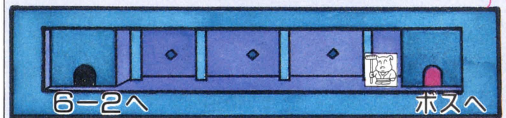
メダルに当たると大きなダメージを受けるので注意

6—3

沙悟浄に続き八戒も

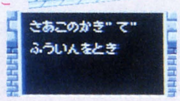
この通路を抜ければボスのところへ。狭いところだが、上からはスーパーパクパク、下はアーマジンだ!!

ボスへの扉の前には八戒が。この八戒の話に素直に答えてあげよう。

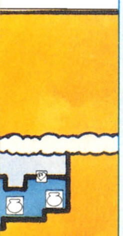




ここは素直にYESにしよう



すると鍵をくれる

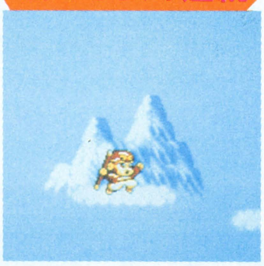


危険なところがいっぱい

目の前の敵やアイテムに気をとられていると、思わぬところでダメージを受けてしまうことがある。

そこで、そのような注意すべきところを紹介してみた。これだけの注意を払って進んで行けば、この難関ステージのクリアだって容易になるぞ。これを参考にして、クリアを目指してほしい。

落ちる雲の連続



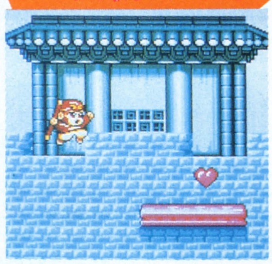
雲に乗ってみると、いきなり落ちてしまう雲があるぞ

つぼの中からダルマが



つぼを一生懸命壊してると敵が。はじき飛ばされるぞ

ハートを取るときは注意



6—1には2ヵ所にハートが。空中にあるので苦労する

STAGE6のボスは

羅(ら)せつ女(にょ)

牛魔王を夫にもつ羅せつ女。芭蕉扇の風で飛ばされたり、炎を放ったり、ワープするので、近くに出現したときは、シールドでダメージを与え、距離をあけて如意棒で突くようにしよう。そして、芭蕉扇には触らず、風が来たらすぐにジャンプ、火の玉を放ったらすぐに離れるようにしよう。

有効な魔法





これが羅せつ女。小柄な体に大きい芭蕉扇



羅せつ女は芭蕉扇だけが唯一の武器らしい



あっ!! 危ない。火の玉を放ったぞ。逃げろ!!



すぐ逃げれば、炎に当たることは、まずないぞ!!



今度は風を出してきたけれど、よけるひまもない



すぐにジャンプしなければ、このような結果に

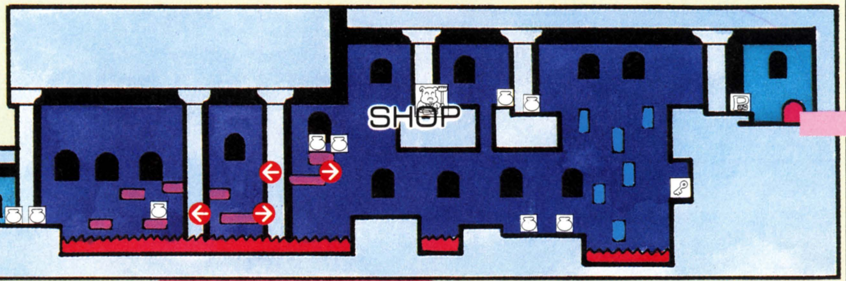
♡=ライフが5目盛り分回復するハート　P=画面上の敵キャラにダメージを与えるパウ　🔑=扉を開ける鍵　■=壊せる壁

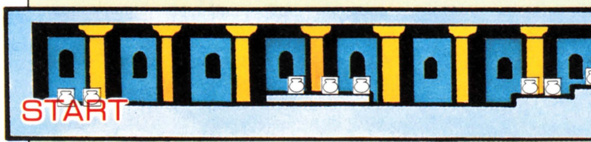
STAGE7

いよいよラストステージ。牛魔王との戦いを目の前に、今ここに立つ。ステージ7では今までのボスたちが総出演。そして完全一方通行のステージだ。

7−1

ラストステージのわりには、そう難しいところはない。一方通行のステージなので、SHOPで買い物をして鍵を取ったらさっさと先へ進んだ方が無難だろう。扉の先には一体なにが…。





SHOP

マップ中央に八戒がいて、彼に話しかけるとなんと、SHOPだった。この八戒のSHOPで手に入れておきたいのが怪力手袋。あとで役立つぞ。もし、サンダーを持ってなければ、ここで買おう。



鍵を取るときは注意！

鍵があると思い、取りにいこうとすると、いきなり鍵の上からスーパーパクパクの攻撃だ。まずは、こいつを倒してから、ゆっくりと鍵を取ろう。なにごともあせらずに慎重に行動したいものだ。

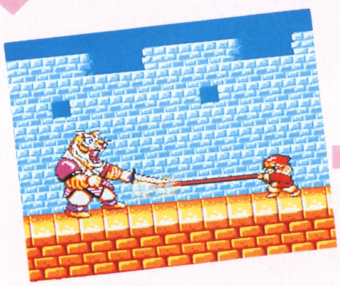


このような状態で攻撃してくるけれど、あせらずに!!

虎力大仙登場

7−1の鍵のかかった扉を抜けると、ナント、ステージ1に登場したボスの虎力大仙が再び現れる。

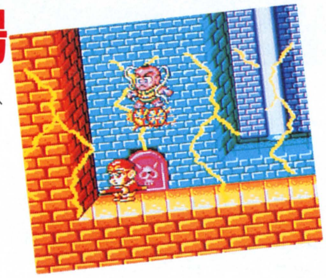
ここまで来れば如意棒もレベル5になっているはずだから、相手との距離をあけて戦うように。そうすれば魔法を使うこともなく楽に倒せる。魔法は使わないように。



ステージ1のときに比べると簡単で、悟空もダメージを受けないはず

続いて紅がい児登場

虎力大仙を倒したあと扉に入ると、またもやステージ2のボスだった紅がい児が登場。ここで使わずにとっておいた魔法を使う。きんと雲はないので、まずサンダーを使ってダメージを与えよう。そして如意棒で3回突けば、こいつも楽に倒せる。だから前で魔法を使うな!!

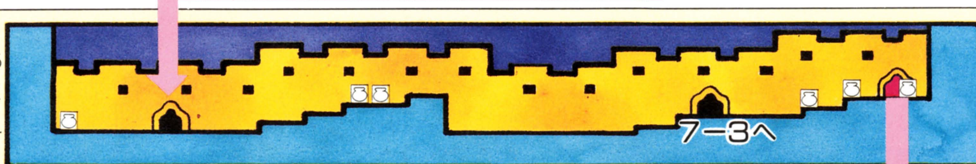


まずはサンダーでダメージを与えておけば、あとの戦いは楽に

こいつらを倒して7−2へ！

7−2

紅がい児を倒したあと扉に入ると、7−2へ行ける。もうここで後戻りはできない。ここでは、とりあえず中央の扉にしか入れないので、そこへ。

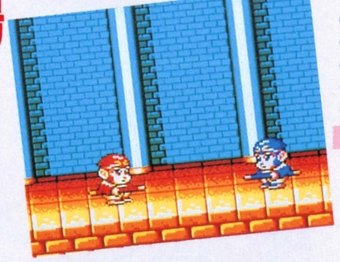


またまた登場！

六耳びこう登場

7−3で鍵を取り、7−2の一番右の扉に入ると六耳びこうがいる。こいつらを倒さない限り牛魔王のところへは行けないぞ。だから、ここでネをあげてはダメだ。

如意棒はレベル6になってるはずだから、こいつに向かって如意棒でアタックするのみだ。

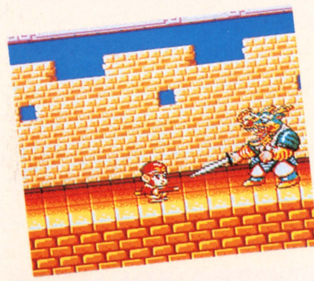


悟空も少々ダメージを受けるが、如意棒だけで十分倒すことができる

竜力大仙登場

六耳びこうの部屋から抜けると、もうそこには竜力大仙がいる。

竜力大仙も六耳びこうのときと同様、魔法は使わずに吐いてくる火の玉や、ふりかざしてくる剣をよけながら如意棒で突くのみだ。攻撃方法は前のときと同じだけど、悟空が強くなってるぶん攻略法も違うんだ。

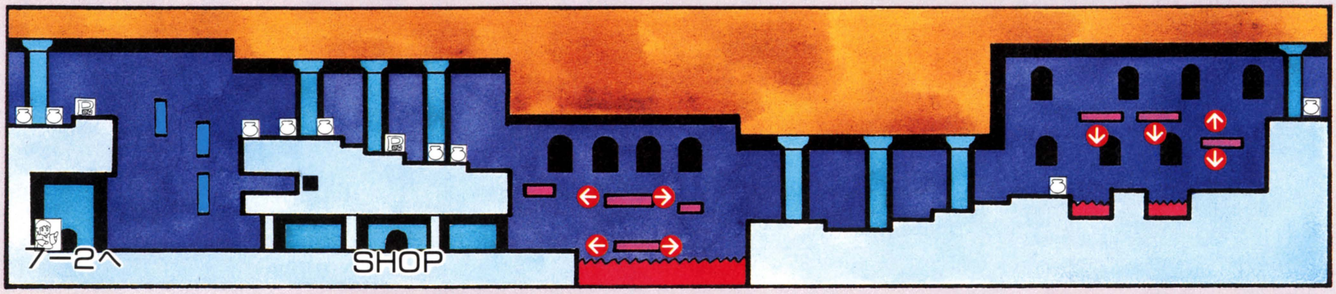


吐いてくる火の玉をよけながら如意棒で突くだけでいいのだ

アイテムの説明　＝アイテムが入っているつぼ　＝ヒントをくれるおねえさん　＝仲間　＝ライフが2目盛り分回復するハート

7—3

ここ7—3でやることは、7—2の扉を開けるための鍵を探すことと、如意棒をレベルアップさせることだ。肝心の鍵はどこかのつぼの中ということで全部壊さなければならない。そして、沙悟浄がいたりと重要なところがいっぱいあるぞ。



SHOP

ここのSHOPに寄って、あとに登場するボスに備えてライフや魔法を補給しておこう。ステージ7だけあって、それぞれ売っているものの値段も高くなっているけどゼニーは十分に貯まっているはず。でも必要以外のものは買うな。



SHOPの奥には…?

SHOPの奥の壁は、実は壊せるんだ。その中には沙悟浄がいて、きゅうりと魔法の衣を交換できる。





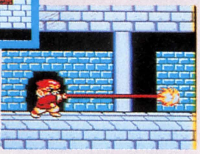
◯壁を壊して、進んでいってみよう
◯すると沙悟浄がいるから話しかけよう
◯魔法の衣を入手

如意棒が隠されてるぞ

マップ左側のくぼんでるところの奥には壊せる壁があり、レベル6の如意棒が隠されている。だから、怪力手袋を買っておくように。



◯実はここに最強の如意棒が隠されていたのだ



◯この最強の如意棒は先が炎になっている

キングステゴン登場!

ステージ7に来て初めて登場する敵キャラがキングステゴン。当然ステゴンよりもずっと強くなっているが、悟空も強くなってるから大丈夫。



◯レベル6の如意棒があればそれほどこわくない

銀角登場

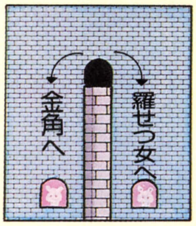
竜力大仙につづいては、銀角の登場だ。ここでは、ボムを使うのが一番だけれど、あとあとのことを考えれば魔法は使いたくない。前にも言ったとおり悟空は強くなっているのだから、そのままアタックだ。



◯こいつの攻撃方法は前と同じ、オノを投げる

ここで別れ道が…

銀角を倒して扉に入ると別れ道がある。左へ落ちると金角のところへ、右へ落ちると羅せつ女が待っている。どちらのボスも強いし、後戻りもできない。どちらの道を選ぶかは君しだいだろう。



金角登場

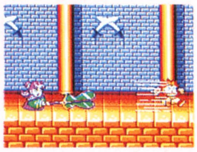
ここの金角も、先ほどの銀角と同じような攻撃方法が望ましい。



◯オノを投げたらしゃがめ

羅せつ女登場

羅せつ女の場合はやはり、シールドを使って戦いたいものだ。



◯ステージ6と同様に戦え

いよいよ牛魔王との対決だ!!

金角または羅せつ女との戦いが終わり扉へ入ると長い通路へ。この通路の奥にはSHOPがあるので牛魔王に備えて全部買っておこう。入ってきた扉を再び入るといよいよ牛魔王との対決。こいつを倒しても首だけになって襲う。首を倒すと三蔵が…。

SHOP





◯こいつが目的の牛魔王だ。大きい体をしている分、相当強いので慎重に!!

◯牛魔王の攻撃は火の玉を吐く。よけながら突け!!





◯そうか、そういう訳で三蔵をさらったのか

まだ生きてるぞ!





さあ、仲間のところへ



PCエンジン初のゴルフゲーム。攻略法大紹介!!

WINNING SHOT（ウイニングショット）

ゴルフの白熱したプレイが楽しめるウイニングショットは、発売まで、あとわずか。この攻略法をしっかりマスターして、友達に差をつけろ!!

2月24日発売予定
データイースト
5500円／2メガ

トーナメントに勝ちぬくのが目的なのだ!!

このゲームのトーナメントゲームモードというのは、4日間にわたってのスコアではなく、4日間のトータル賞金額を競うというものなんだけど、これがなかなか大変。賞金額を競うといっても、当然のことながらスコアの積み重ねなので、正確なショットができないと優勝はほとんどムリに近いぞ。まずは、ストロークゲームモードで練習を積むことが大切だ。そして、次は攻略法を熟知すること。この攻略法を読めば、キミもきっと賞金王になれるよ。



4日間の熱い戦いが始まる



この画面を見たいがために私はガンバルのです

ラウンドはだんだん難しくなる

18ホールを4日間で、計4回まわることになるんだけど、日が進むにつれて、風が少しずつ強くなってくる関係から、ラウンドはだんだんと難しくなってくる。

ほかにも1、2日目と3、4日目では、ティーグラウンドやカップの場所が変わり、ひとすじなわではいかなくなってくる。特に15mの強風は、ほんとに泣かせてくれる。



ヤード数に注目



ほら、増えてる

風速の変化

1、2日目の風速はそれほどでもないが、3日目、4日目とだんだん強い風が吹くようになる。15mはハンパじゃない。

1·2日目……0～8m
3日目……0～10m
4日目……0～15m



賞金を稼ぎまくれ

とにかくこのゲームでは、賞金を稼がなければ、スコアが良くてもダメだってことは、前にも書いたけど、賞金はその日のランキングに応じた額がもらえる。また、すべてのショートホールにはホールインワン賞、ある特定ホールにはニアピン賞、14番ホールにはドラコン賞が、それぞれ設けられている。これらの賞も確実に獲得しておかないと、あとで悔やむことになるぞ。もちろん、順位は常に好位置をキープして、高額賞金をねらいたいものだ。



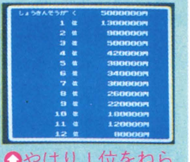
まぐれでも、うれしいよ～



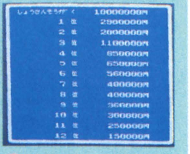
賞金稼ぎのチャンスだよ

各賞金も日によって変化する

	1·2日目	3日目	4日目
1位	130万円	200万円	290万円
2位	90万円	140万円	200万円
3位	50万円	80万円	110万円
4位	42万円	60万円	85万円
5位	38万円	52万円	65万円
6位	34万円	46万円	56万円
7位	30万円	40万円	48万円
8位	26万円	33万円	40万円
9位	22万円	23万円	36万円
10位	18万円	18万円	30万円
11位	12万円	12万円	25万円
12位	8万円	8万円	15万円
ホールインワン賞	80万円	100万円	150万円
ニアピン賞	20万円	30万円	40万円
ドラコン賞	10万円	20万円	30万円



やはり1位をねらいたい。がんばろう

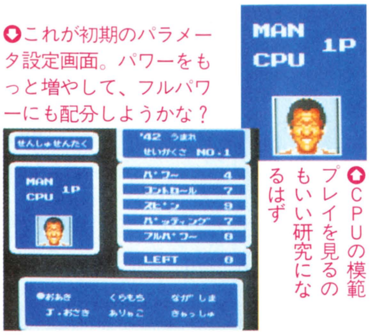


4日目になると、賞金もビッグになる

※画面は開発中のものです

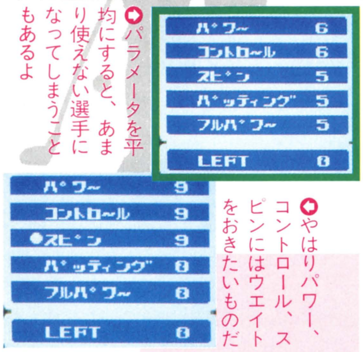
パラメータの意味を理解しよう

このウイニングショットでは、あらかじめ6人の選手のパラメータ設定がなされている。しかし、パワー、コントロール、スピン、パッティング、フルパワーの5能力は、それぞれ好きなように割りふることができるので、好みに合わせて変えてみよう。最初はパワー、パッティングに重点配分するのがいいよ。



これが初期のパラメータ設定画面。パワーをもっと増やして、フルパワーにも配分しようかな？

CPUの模範プレイを見るのもいい研究になるはず



パラメータを平均にすると、あまり使えない選手になってしまうこともあるよ

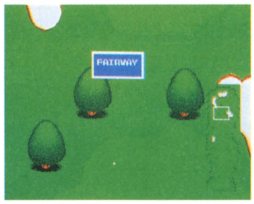
やはりパワー、コントロール、スピンにはウエイトをおきたいものだ



自分の好きなようにパラメータを設定したら、その能力にうまくマッチしたプレイをするようにしたいものだ

クラブと飛距離

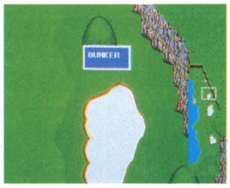
まずはなによりクラブの特性と、飛距離をよく把握しておかなければならない。ゴルフをするうえで一番重要なことでもある。ことに、このゲームでは、キャディーさんが出てきて、教えてくれるということはないので、自分自身で覚えておくことが必要だ。まぁ、知っている人はともかく、知らない人は、下の飛距離一覧表を片手にプレイするのもいいんじゃないかな。ただ、風によって飛距離が変わるということもお忘れなく。



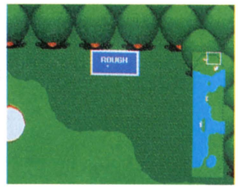
当然、ここがベストポジションだよ



ラフからの飛距離は、ウッドはフェアウエイの約70%、アイアンだと約90%になっている



バンカーショットは、ウッドだとフェアウエイの約30%しか飛ばない



濃い緑色は深いラフ。ここからロングをねらうのはちょっとムリだ

飛距離一覧表														
		1W	3W	4W	5W	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
1	フェアウエイ	235	207	197	188	169	160	150	141	132	122	113	94	75
	バンカー	78	69	66	63	135	128	120	113	105	98	90	75	60
	ラフ	171	150	144	137	150	142	134	125	117	109	100	84	67
	深いラフ	157	138	132	125	135	128	120	113	105	98	90	75	60
2	フェアウエイ	240	211	202	192	173	163	154	144	134	125	115	96	77
	バンカー	80	70	67	64	138	131	123	115	108	100	92	77	61
	ラフ	175	154	147	140	154	145	137	128	119	111	102	85	68
	深いラフ	160	141	134	128	138	131	123	115	108	100	92	77	61
3	フェアウエイ	245	216	206	196	176	167	157	147	137	127	118	98	78
	バンカー	82	72	69	65	141	133	125	118	110	102	94	78	63
	ラフ	178	157	150	143	157	148	139	131	122	113	105	87	70
	深いラフ	163	144	137	131	141	133	125	118	110	102	94	78	63
4	フェアウエイ	250	220	210	200	180	170	160	150	140	130	120	100	80
	バンナー	83	73	70	67	144	136	128	120	112	104	96	80	64
	ラフ	182	160	153	145	160	151	142	133	124	116	107	89	71
	深いラフ	167	147	140	133	144	136	128	120	112	104	96	80	64
5	フェアウエイ	255	224	214	204	184	173	163	153	143	133	122	102	82
	バンカー	85	75	71	68	147	139	131	122	114	106	98	82	65
	ラフ	185	163	156	148	163	154	145	136	127	118	109	91	73
	深いラフ	170	150	143	136	147	139	131	122	114	106	98	82	65
6	フェアウエイ	260	229	218	208	187	177	166	156	146	135	125	104	83
	バンカー	87	76	73	69	150	141	133	125	116	108	100	83	67
	ラフ	189	166	159	151	166	157	148	139	129	120	111	92	74
	深いラフ	173	153	146	139	150	141	133	125	116	108	100	83	67
7	フェアウエイ	265	233	223	212	191	180	170	159	148	138	127	106	85
	バンカー	88	78	74	71	153	144	136	127	119	110	102	85	68
	ラフ	193	170	162	154	170	160	151	141	132	122	113	94	75
	深いラフ	177	155	148	141	153	144	136	127	119	110	102	85	68
8	フェアウエイ	270	238	227	216	194	184	173	162	151	140	130	108	86
	バンカー	90	79	76	72	156	147	138	130	121	112	104	86	69
	ラフ	196	173	165	157	173	163	154	144	134	125	115	96	77
	深いラフ	180	158	151	144	156	147	138	130	121	112	104	86	69
9	フェアウエイ	275	242	231	220	198	187	176	165	154	143	132	110	88
	バンカー	92	81	77	73	158	150	141	132	123	114	106	88	70
	ラフ	200	176	168	160	176	166	156	147	137	127	117	98	78
	深いラフ	183	161	154	147	158	150	141	132	123	114	106	88	70

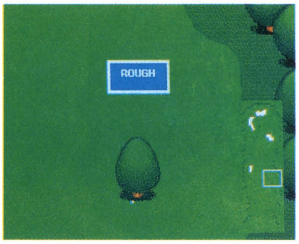
※上の表の飛距離は、風速０ｍの条件で、フルパワーでショットしたときのものです。

コントロールの違いとは

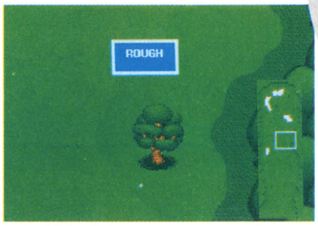
コントロールも非常に重要なパラメータだ。早い話が、コントロールというのはショットの正確さを決めるもの。いくら正確にショットしたつもりでも、この能力設定が低いと、ボールがだんだんとねらった位置からずれていってしまう。下の表の、ずれの数字の1つ分で、約2.8度ずれていく。2.8度というと、ほんのわずかという感じだけど、100ヤード飛ばしたら、ねらった位置とはそうとう離れたところにボールは落ちる。もちろん、設定値が4以上なら正確に飛ぶこともあるけれど、その確率はかなり低いものになる。



基本的には点線の方向へ一直線に飛んでいくのだが



設定値が低いと、かなりの確率でずれていく



ほぼねらいどおりの位置に落ちた

パラメータとジョイパッドの関係

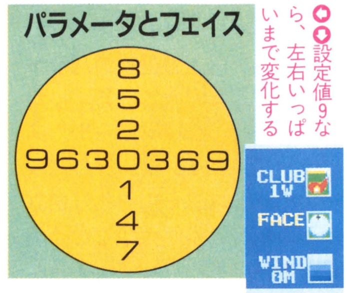
設定値	決定方向に対するずれ							
0	5	4	3	3	2	2	2	1
1	4	3	3	2	2	2	1	1
2	3	3	2	2	2	1	1	1
3	3	2	2	2	1	1	1	1
4	2	2	2	1	1	1	1	0
5	2	2	1	1	1	1	0	0
6	2	1	1	1	1	0	0	0
7	1	1	1	1	0	0	0	0
8	1	1	1	0	0	0	0	0
9	1	1	0	0	0	0	0	0

表のみかた

表の縦はパラメータの数値。横はずれの大きさを示す。ずれの数値1つは約2.8度。たとえば、パラメータ5の場合で8回打ったとき、2回はまったくずれず、4回は2.8度ずれ、2回は5.6度ずれることになる。ただ、これはあくまでも確率なので、2回は必ずまっすぐに飛ぶということではない。

スピンとフルパワー

ゴルフゲームの上級者になるには、うまくスピンをかけることをマスターしなければならない。たとえば、左の前方に木がじゃましているようなときには、右のほうからフックをかけたり、グリーンにのせるときに、バックスピンをかけてころがらないようにしたりと、いろいろ応用できるんだ。ただ、これもスピンの能力設定によりスピンをかけられる幅と大きさが違ってくる。もし、テクニックに自信があるようなら、この設定値をぐーんと高くしてみるのも面白い。



設定値9なら、左右いっぱいまで変化する

いっぽうのフルパワーは、いわゆるナイスショットが出るパワーゲージの幅が広がるというもの。うまく止めるとニッコリマークが出現し、飛距離が20%アップする。



ニッコリマーク出現だ



値が低いと出にくいよ



よし、ナイスショット!!

グリーンの芝目

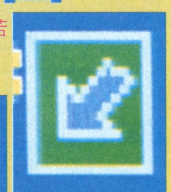
グリーン上では、風力、風向きのかわりに芝目というのがあるんだけど、それがこのゲームでは強、中、弱と3段階にわかれているのだ。



赤はきつい芝目だ。意識して、強目のパットを



黄色の芝は、若干のくせがある。手堅くいこうぜ



青色は弱い芝だ。とりたてて気にする必要はないよ

CPUをテキストにしてみよう

ここまで読んできたキミにとっては、もうこのゲームは楽勝、楽勝、となっているはず。でも、まだ自分のショットにいまひとつ自信が持てないとしたら……。そのような人は、CPUの打ちかたを、じっくりと研究してみるといい。まず能力設定画面で、自分がプレイするときと同じ能力を入力する。そして、プレイヤー選択をCPUにすればOK。あとはCPUが勝手にプレイしてくれるので、クラブの選択やショットの方向、パワーのタイミングなどをよく覚えておこう。また、あらかじめ能力設定されている6人の選手を選択し、CPUにプレイさせて比較研究してみるのも、なかなかいいと思うよ。

おあき



いわゆる技巧派だ

くらもち



パワーとよせが自慢

ながしま



パターさばきは必見

J・おさき



パワーゴルフが信条

ありゃこ



パワーがなくつらい

きゃっしゅ



女性の平均的能力だ

難ホール攻略法

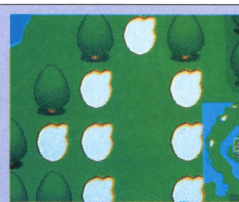
11番ホール　パー4

最後に、3つの難ホールの攻略法を伝授しよう。まずは11番ホールから。ポイントは、やはり右中央にある島だろう。パワー派の人は、島の中央のフェアウエイ、もちろん、できるだけグリーンに近づいたところにのせよう。ただフェアウエイのまわりは、木とバンカーに囲まれていて、はまってしまうとかなりの大叩きをしてしまう。うまくのせれば2オン、それもかなりいい位置がキープできるはず。腕に自信のある人はぜひともねらいたいところだ。

いっぽう、パワーにあまり自信のない人は、手堅く左のほうからグリーン、グリーンへとアプローチしていこう。左側はフェアウエイが広いので、ショットが少々ずれても大丈夫だ。



パワーがあれば、この位置から2オンをねらうという作戦も面白い



まわりはぐるっと、バンカーと木に囲まれている。ここをねらうには、よほどコントロールの数値を高くしていないと危険。ただ、うまくのせさえすれば、バーディの可能性もかなり高くなるよ





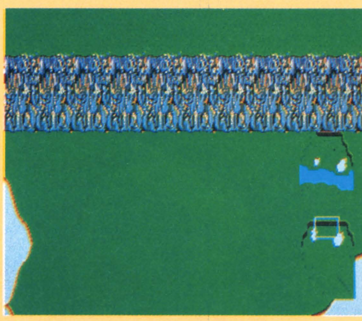
一般的には、こちらから攻めるのがセオリー。パワーの設定値にもよるが、ティーショットをいい位置に落とせば、バーディの可能性も大だ



3、4日目の11番ホールだ。395ヤードで、ちょっと距離が伸びただけ、てこずってしまうかもしれない

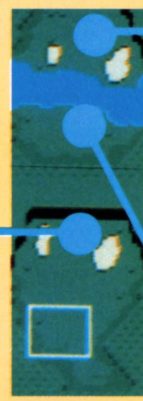
15番ホール　パー4

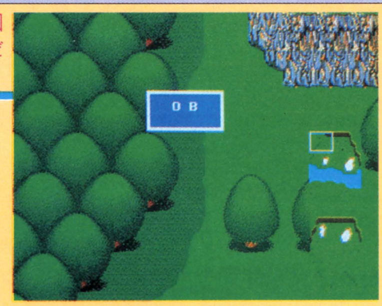
15番ホールは、中央の小高い丘がやはりポイント。ここは、かなりの高低差があるぞ。パワー派は、1番ウッドを使って丘の先のフェアウエイにのせたい。ただし、強すぎると池にはまってしまうし、弱いと丘にぶつかってしまうので、風力に十分注意して、パワーをうまく調整しよう。1度ぶつけてしまうと、かなり厳しいぞ。パワーのない人は、1打目は丘の手前に落とし、2打目勝負がいい。



これが、くせものの丘だ。パワーに自信のない人は、まず、この丘の前に落とす。2打目は、高く上げるようにしよう

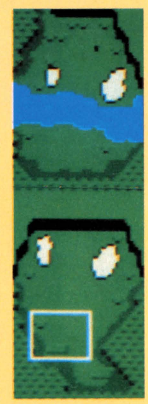
グリーンの周囲は、すぐにＯＢだ







パワーがある人は、丘と池の中間をねらおう。コントロールはそれほど重要でないが、距離は正確に



3、4日目の15番。386ヤード

18番ホール　パー5

この18番ホールは、ラウンドの最後だけあって、難所中の難所である。バンカーの間にフェアウエイが点在しているというような感じなので、飛距離に十分気をつける必要があるだろう。ここは、あまり大きなものをねらわずに、コツコツと左側のフェアウエイにのせていくように打っていこう。なお、ここでは、ほかのホールにも増して、風に注意をはらうこと。バンカーに1度はまってしまうと、出しても出してもバンカー、というようなことになりやすい。テクニックとしては、フェアウエイからバンカーにボールがころがらないようにするため、バックスピンをめいっぱいかけるのも、ここではかなり有効だ。泣いても笑っても、これが最終ホール。悔いのないショットにしよう。

パワーがない人はここへ。でも、バンカーには注意



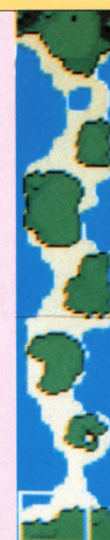






パワーのない人の、平均的なセカンド。ここにのせれば、まず、3オンはできるはず

パワーのある人なら、ここをねらいたい。ただ、距離感が悪いと池につかまるよ



3、4日目の18番ホールは615ヤードと、とてもロングだ。やはり、カップの位置がグリーン奥になっている

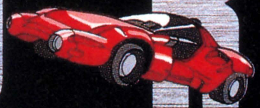


闘争(バトル)レ

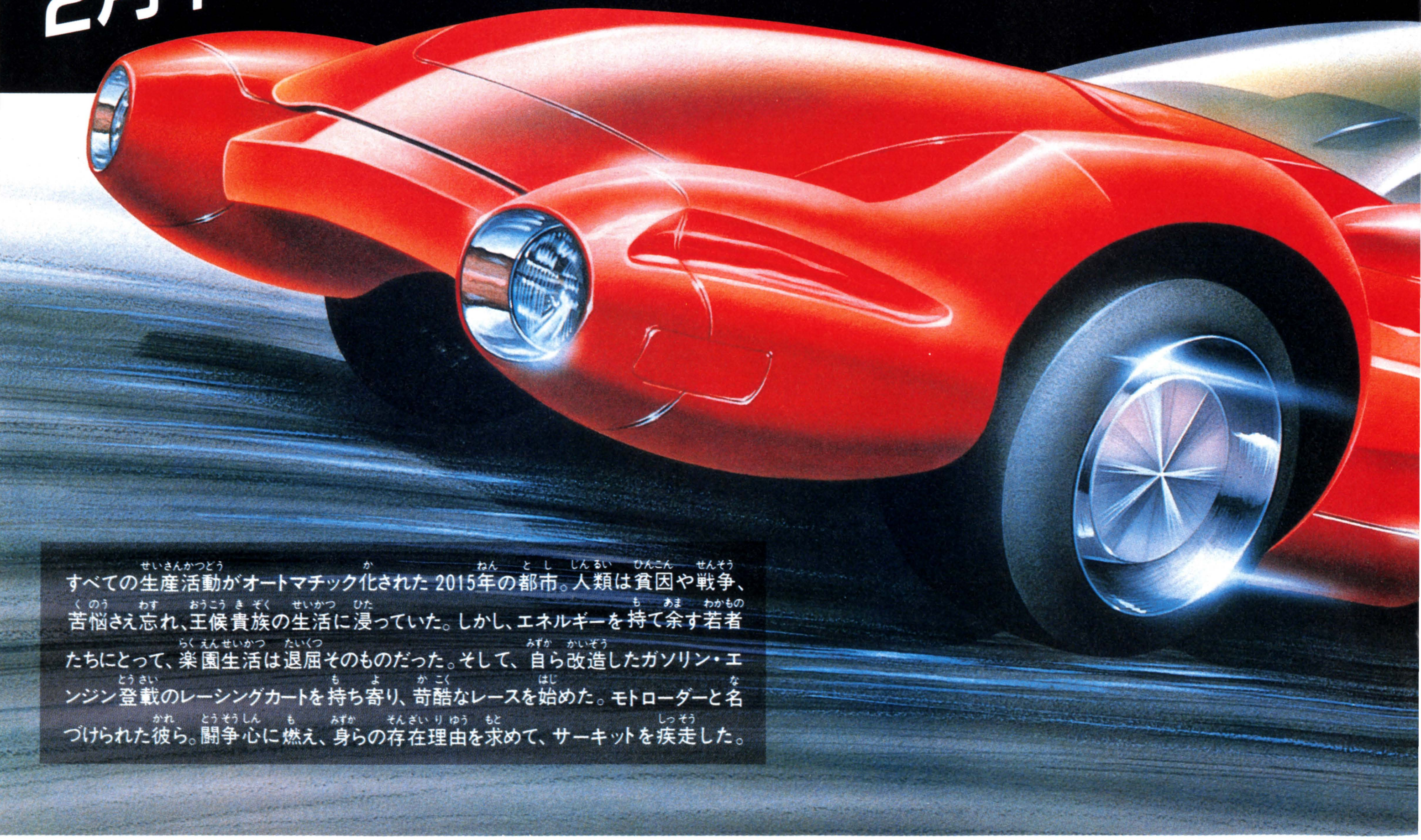
ライセンスはいらない

YOU-ING MASNYA メサイヤが放つ
新春第1弾
2月下旬発売予定

モトローダー
MOTO RO



時代を超えたハイパー・モー



すべての生産活動がオートマチック化された2015年の都市。人類は貧困や戦争、苦悩さえ忘れ、王侯貴族の生活に浸っていた。しかし、エネルギーを持て余す若者たちにとって、楽園生活は退屈そのものだった。そして、自ら改造したガソリン・エンジン登載のレーシングカートを持ち寄り、苛酷なレースを始めた。モトローダーと名づけられた彼ら。闘争心に燃え、身らの存在理由を求めて、サーキットを疾走した。

ースに

。

ADER

ーレース



昨年のカーニバルはおかげさまで大成功!
'89年もゲームにイベントに頑張るから期待してね!

ゴルフ歴ウン十年のオヤジが夢中なのはよくわかる。だからわが家じゃ無敵のチャンプ。でも、ママも姉きもいっしょになって大コーフン。うかうかしてるとボクが最下位……。イヤダイヤダそんなのイヤダ！しょうがない、勉強時間をへらすっきゃない。ン？

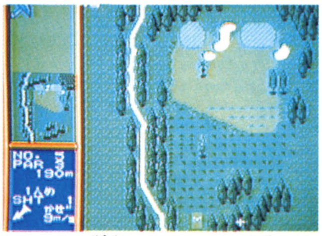
（うわさの4人プレイ）●1人〜4人で同時に遊べるマルチプレイヤー対応設計。●アンジュレーションまで確認できるリアルなビジュアル。自然な地形をシミュレート。●3種以上のコースデータを内蔵。全ホール数54以上。有名コースをヒントにデザイン/レイアウト。●マッチ、トーナメント、ストローク、なんでもこいの多彩なプレイモード。●スイング、スタンスなどの設定も可能。よりホンモノに近いプレイができる。●キャディーから適確アドバイス。●ハイパーリアルな効果音。さわやかムードのおしゃれなB.G.M.＆テーマソング。●疲れたらちょっと休憩。途中からの参加もOK。

発売目前

まるでコースにいるみたい！スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。

PC Engine

がんばれ！ゴルフボーイズ



有名コースをヒントに設計。リアルなコースが全54ホール以上も！



かわいいキャディーがアドバイス。臨場感タップリ！



力のかけ方、ボールのインパクトポイントの位置などを自由に設定できる！



スイング、スタンスなどの微妙な設定もOK。キミのホントーの実力が生かせる。

あぶないスポーツ、それがエナジーだ。

おぞましい妖魔獣との息つまる戦い。はじめてのドラマチックESPアドベンチャーゲーム誕生！

●迫力たっぷりのリアルサウンド。●臨場感いっぱいのすごいビジュアル。●ナゾときと状況判断のおもしろさに夢中！まるでその場にいるかのような会話進行プレイ。●アクション＋アドベンチャー＋R.P.G.エッセンスがドッキング。●多彩なシーンがいっぱい。絶対にあきさせないドラマチックな展開。●エナジーボールやニューアイデアの攻撃アイテムがたくさん登場。その使い方がキーポイント。



PC Engine



近日発売予定

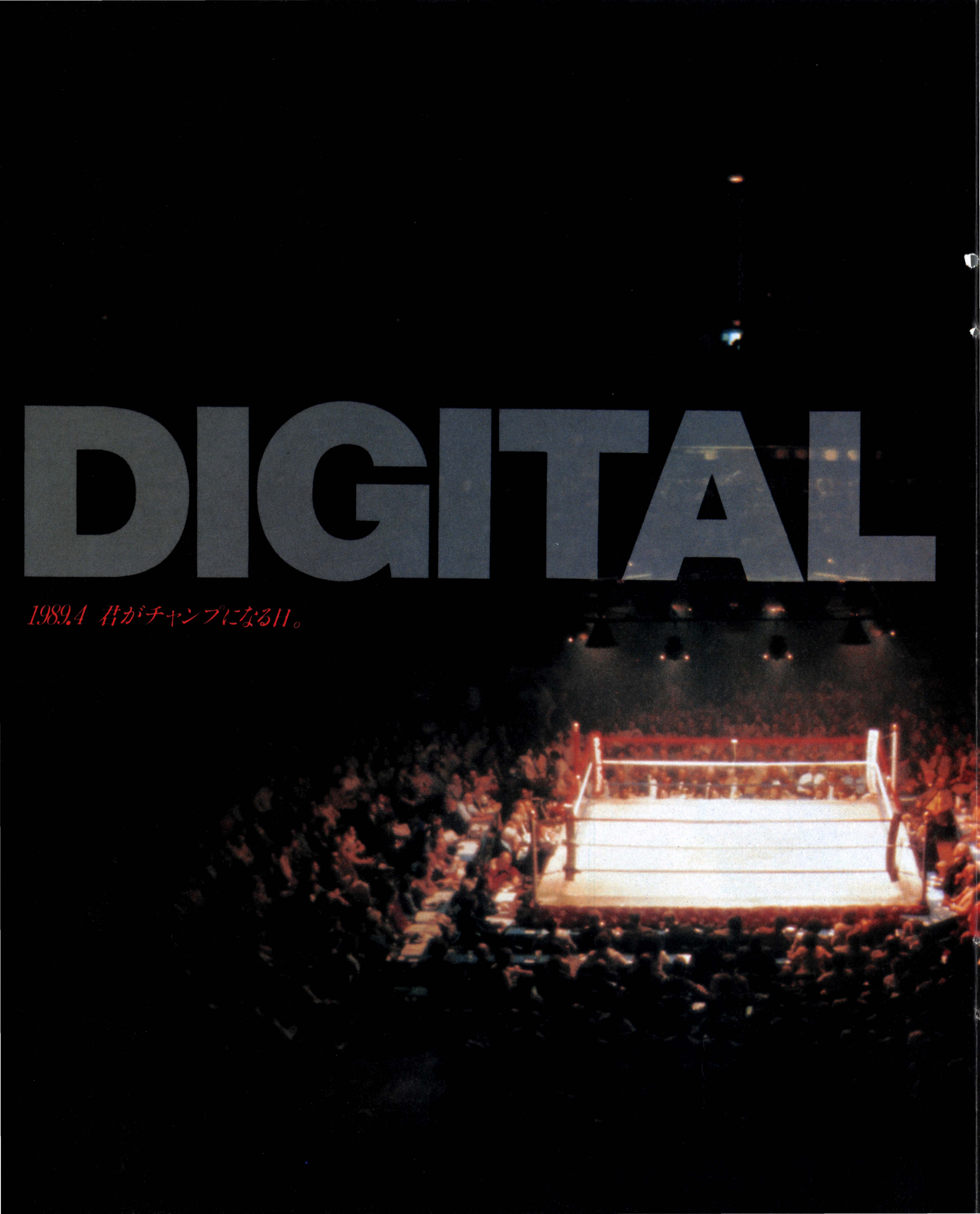
キケンがきっとスキになる。

ESPアドベンチャーゲーム **ENERGY**

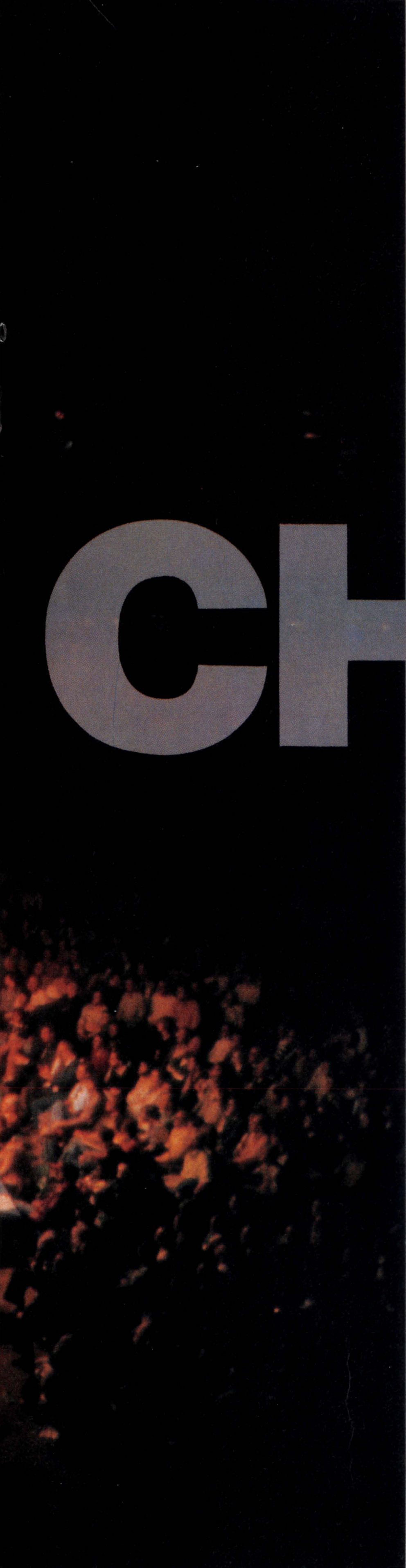
大にぎわい！NCSカーニバルに来てくれてありがとう。

さる11月20日、東京新宿のスタジオアルタで開催したNCSカーニバルは、みんなの熱気でムンムンでした。入りきれなかった人や、ゲームがなかなかあかなくて、遊べなかった人たちゴメンなさい！でも、NCSのPCエンジンゲームのオモシロさ、わかってくれたでしょ。これからもよろしくっ！




DIGITAL
1989.4 君がチャンプになる日。

naxat soft

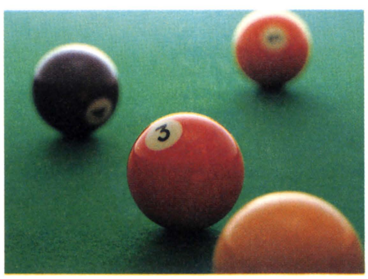


CHAMP

《デジタル・チャンプ》いよいよデビュー‼

白熱のゴングが響いて、遂に《デジタル・チャンプ》が登場する。超リアルなあぶないボクシング。手ごたえびっくりのヘビー級、気弱な君なら遠慮してくれ。テクニックとクレバーな頭脳、そして勇気ある君だけがチャレンジできるチャンプへの道。——さて、君の対戦相手は世界最強のボクサーたちだ。君に勝ちぬく自信があるか。君が生きぬく限り厳しい戦いは続く！敵はつねに強力になるんだ。君のテクニックで相手になるかなぁ！？判定なしのバトルだ。顔面に、ボディに、こたえるダメージアクションのスリルと迫力。KOパンチでマットに沈むのは誰だ⁉ 勇気ある君だけのチャンプへの道。
さあ、1989年4月、君はデジタル・チャンプになれるか……

ナグザット・ソフトから続々ニューフォリティ新登場
君のマッドテクニックがためされる



●ハスラーマシンに挑戦



●ビジターはお断り！

naxat
11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO 113 TEL.03-839-0080
doshi doshi TELEPHONE SERVICE TEL.03-839-0017

ATTACK スペシャル



バイド帝国の すべてがここにある

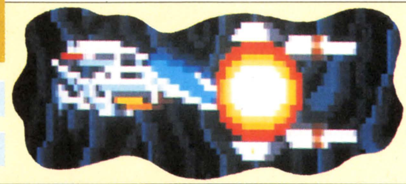
アールタイプ

R-TYPE I・II

防衛司令部よりR―9へ・・・応答せよ・・・
こちらR―9どうぞ・・・R―9へ・・キミの
使命は、異次元空間にひそむ悪の世界、バイド
帝国を破壊することにある・・成功を祈る・・
・・・・・・・・・・・・・・・・・・了・・解

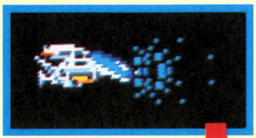
イラスト／高木祐一（デザイラ）

R-9装備一覧



一撃必殺! 波動砲

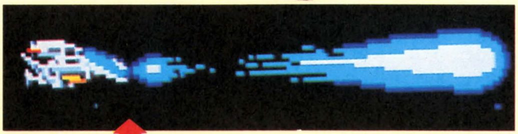
R−9は通常の発射する弾の攻撃のほかに波動砲を撃つことができる。Ⅱボタンを押しつづけると画面下のビームゲージが増し、充てんした分の威力が波動砲になる。これは敵を貫通して攻撃することができる。



⬆Ⅱボタンを押してエネルギー充てん



⬆ビームゲージが増していく



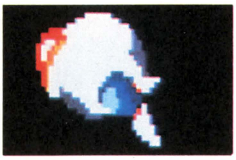
⬆Ⅱボタンを放して波動砲発射

パワーアップユニット

Powアーマーを破壊するとパワーアップユニットが出現し、これを取ることによりR−9はパワーアップする。ユニットは大きく分けてレーザーユニットとその他の援護ユニットの2種類に分けられる。

それでは各パワーアップユニットの効果を紹介しよう。

Powアーマー



⬅このPowアーマーを倒すと様様なパワーアップユニットが出現する

フォース

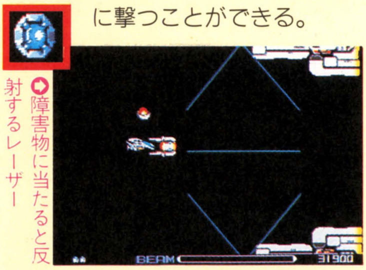
レーザーユニットを取ると出現。前方または後方に装着できるし、敵の弾を防ぐ役目もする。続けて取ることで3段階に大きくなる。



⬆写真のように3段階に変化し、切り離したときのフォースの攻撃力も強化される

反射レーザー

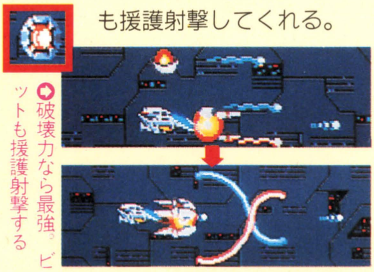
障害物に当たると反射するレーザーを前方と斜め上、斜め下の3方向に撃つことができる。



➡障害物に当たると反射するレーザー

対空レーザー

リング状のレーザーを発射する。幅が広いうえ破壊力が強く、ビットも援護射撃してくれる。



➡破壊力なら最強。ビットも援護射撃する

対地レーザー

上下に発射され背景に沿って移動するレーザー。フォース前方の攻撃が弱くなるのが難点だ。



➡地形に沿って進んでいくレーザー

その他のユニット

追撃ミサイル

敵キャラを追撃する誘導ミサイルを発射する。破壊力はノーマルの弾1発分と同じ。

⬇敵を追尾するミサイルを発射



スピード

取るとR−9の移動スピードが1段階上がる。最高4段階まで上がるが、取り過ぎるとコントロールしづらいので通常は1段階か2段階であれば十分敵に対応できる。

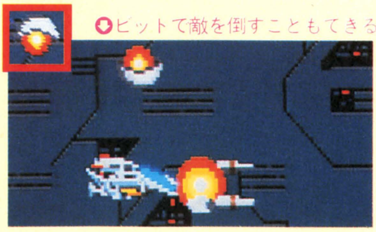
⬇4段階にスピードアップする



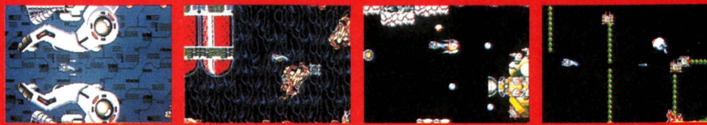
ビット

R−9の上と下に装備でき、敵キャラの体当たりを防ぐことができる。しかし敵の弾は防げないので注意が必要だ。最高で2個、R−9の上と下に装備することができる。

⬇ビットで敵を倒すこともできる



R-TYPE I 攻略



R-TYPEⅡを始める前に、まずはⅠを指ならしがわりにステージ4までおさらいしてみよう。

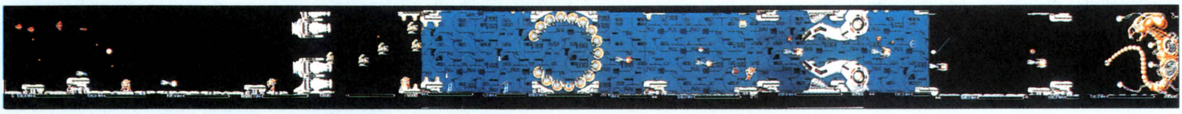
STAGE 1



テーマ

まず確実にパワーアップ!

この面で注意すべきところは、序盤に出てくるスキャントの動きに惑わされないようにすること。そして中盤のゴンドランの内部に入るタイミングを逃さないこと。そして最後のタブロックの攻撃を恐れないこと。

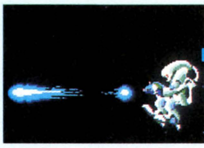


敵キャラ攻略

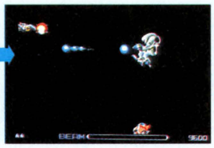
スキャント



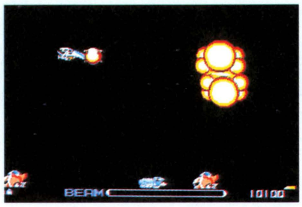
自機の横軸の座標に位置を合わせようとし波動砲をためて撃って来る。地面近くで足元を狙い撃ちすれば安全に倒せる!!



◯位置を合わせてきて波動砲を撃ってくる!!

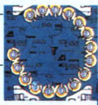


◯波動砲は遅いから離れていればよけられる



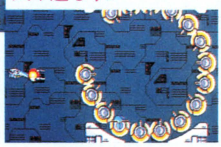
◯足元を狙うようにして波動砲を撃ちこもう

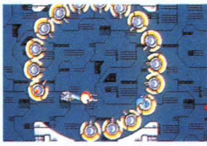
ゴンドラン



中盤で出現する回転砲台。中に入ると四方八方から弾を吐いてくるが、波動砲をためながら内部に入り込み青い箇所を狙い撃つと……。

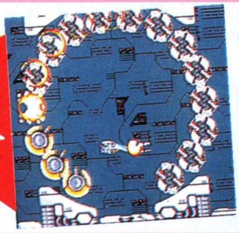
◯恐れずに、波動砲をためながら、素早く内部に入り込もう!!





◯青い箇所を狙える位置にきたら、すかさず逃がさず波動砲をシュート!!

撃破!



◯気持ちいいぐらいに誘爆し、壊れてくれる

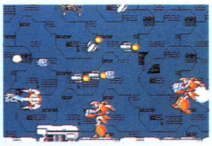
タブロック



1面の後半に出現する。割とランダムな動きをする。ミサイルはフォースで防げ。順調にパワーアップしていれば怖くない。

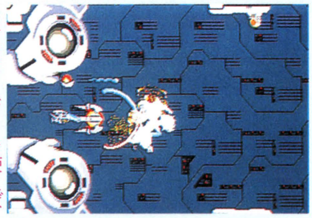
◯タブロックは横軸が合うと迎撃ミサイルを撃つ





◯1面の最後に2匹つるんで出て来てミサイルを乱射しまくるのだ

◯対空レーザーを使えばかなり楽に戦える



ボスキャラ撃滅法

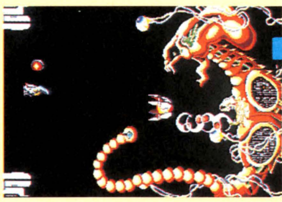
ドブゲラドプス

この面のボス・ドブゲラドプスは初めのうちは、弱点である顔を、しっぽでガードしている。だがしばらく時間が経つとしっぽを動かし、顔から弾を吐いて来る。なかなか倒せないでいると、小さい目玉の様な物を外して本体で自機を圧死させようと狙ってくる。

耐久力自体はあまりないので顔にフォースをぶち込んで連射で楽に倒せる。

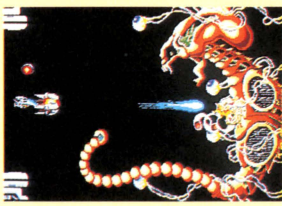
フォース

◯フォースをぶち込んで連射だっ!! 楽勝だ



波動砲

◯波動砲を2～3発くらわすだけでも死ぬぞ

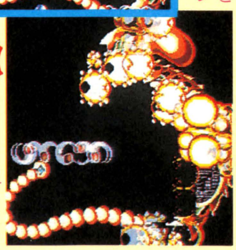


あわせ技



◯フォースを放つと同時に波動砲を撃つ

楽勝



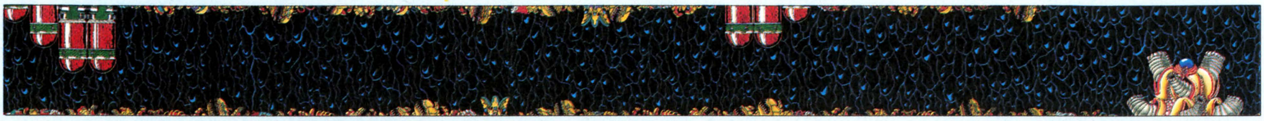
◯いつもより早く、楽に倒すことができる!!

STAGE 2

テーマ

上下からのはさみうちに注意！

この面で注意すべきは、突然上下から襲いかかって来るガウバー。常時波動砲をためておいて、いつでも撃てるようにしておこう。ガウバー2匹までなら波動砲の一撃で破壊できる。この面は反射レーザーを使うとかなり楽になるぞ。

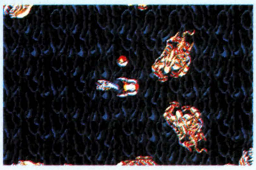


敵キャラ攻略

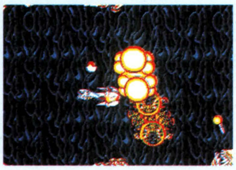
ガウバー



ごみの中にいるため、いつどこで襲ってくるかわからない。刺激を与えると光るので見つけたら集中攻撃をして出現する前に倒そう。



⇧ガウバーが上下から来ても

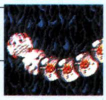


⇧対空レーザーなら楽勝だぜ

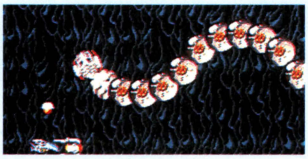


⇨反射レーザーなら安全な位置から倒せる

インスルー



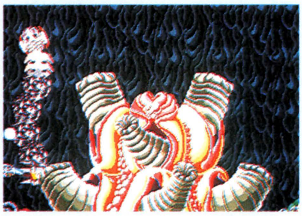
弾を吐きだす部分は壊せるので早めに壊そう。画面の左下のほうにいれば比較的安全。巻かれそうになったら、素直に入ろう。



⇨うねうねと迫ってくるインスルー本体自体は壊せない



⇩巻き始めたら素直に巻かれよう



⇨ここならばゴマンダーもインスルーも怖くない

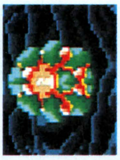
バルドル・ゾイド





ゾイドを生み出すのがバルドル。ゾイドをたくさん生み出されるとやっかいなので見つけたらスグ壊せ!!

⇨生まれたときは左の姿だが、1回刺激を与えると変身する



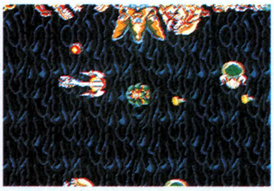
変身



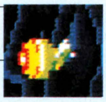


⇧1回撃たれて変身のゾイド

⇩バルドルは上にもいるぞ!!

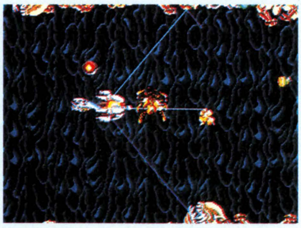


ウッキー



質より量といった感じで大群で襲来して来るウッキー。

たまに自機のうしろに回り込んで体当たりしてくる奴もいるので注意。



⇩反射レーザーを使うと勝手に死んでくれる



⇨勝手に突っこんで来て、勝手に死んで行く悲しいザコキャラ・ウッキー



⇧ザコキャラと、あなどると、たまにトリッキーな動きをするので要注意

ボスキャラ撃滅法

ゴマンダー

直接攻撃はしてこないが、インスルーを出し入れして来ることによって攻撃して来る。1度目のインスルーがゴマンダーの中に入り切るまで待ち、入り切ったらすぐに上部の唯一ダメージを与えることのできる弱点に近寄って弱点がむき出すたびに、攻撃していると、2〜3回インスルーが出入りするあいだに倒せるぞ!!



⇦この位置で弱点に攻撃を加えていればかなり安全だ



⇩弱点にダメージを与えるとしばらく弱点を見せない



⇧弱点を集中攻撃していればインスルーが2〜3回出入りしているあいだに滅びるぞ

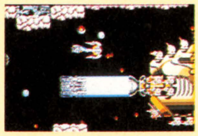
STAGE 3

テーマ 巨大戦艦はこのパターンで完璧！

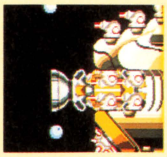
この面はメインキャラクタであり、背景でもあり、ボスキャラクタでもある巨大戦艦が相手だ。この面は対空レーザーが有効。　巨大戦艦は画面いっぱいにところせましと動きまわりフォースで防げない弾を撃って来る。下から回り込むしか道はない。

ボスキャラ撃滅法

巨大戦艦



噴射のあいだは弾をはね返す

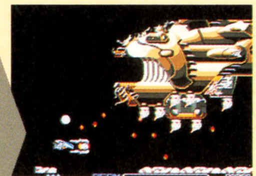


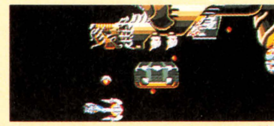
後部エンジン

3方向に弾を放ち、エンジンから噴射してくる。触れるとやられるので注意。



エンジンを分離





ボロボロと色々な物を切り離し、自機をつぶそうとしてくる

下部エンジン部分から切り離された敵はレーザーを撃つぞ

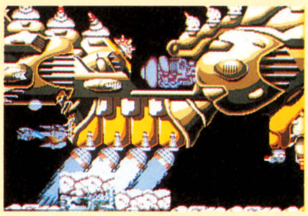
戦艦下部

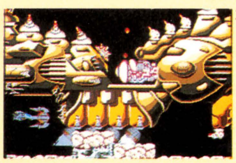
戦艦下部は多くの砲台で武装され、その他に様々な物を切り離して攻撃してくる。フォースでも防げないレーザーを撃ってくる敵もいるので要注意!!



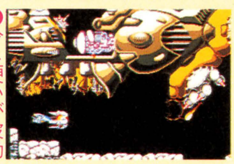
下部エンジン

下部エンジンは間欠的に噴射で攻撃してくる。無視して通り抜けようとするとかなり危険なので絶対に壊してから進め!!

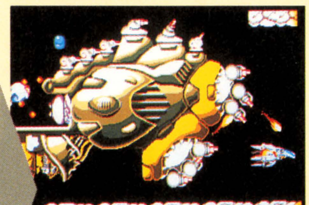


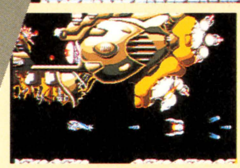


噴射しながら下降して来たりする



少し硬いが波動砲2発で壊せる

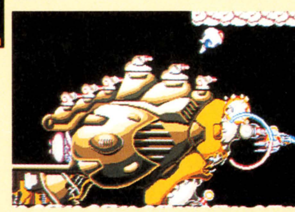




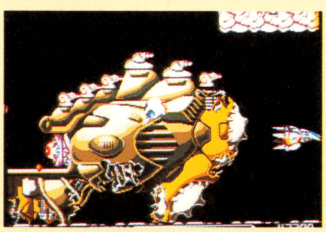
フォースを飛ばして砲台を壊せ!!

戦艦前部

ここの砲台の出す弾は、フォースでは防ぐことはできないので要注意。しかもこの砲台は自機を狙った動きをしてくるので絶対に動きを止めてはいけない!!

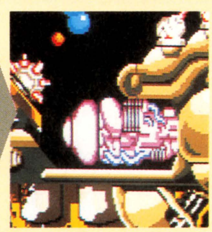


砲台は確実に自機を狙ってくるので絶対に止まらずに素早く壊せ



戦艦上部

いよいよ弱点の近くの戦艦上部。上部に立ち並ぶ砲台は一撃で破壊できるのでどうということはない。楽勝だ。

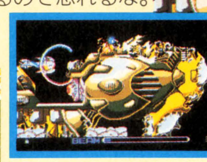


戦艦機関部

巨大戦艦の弱点である機関部は弾を大量に撃ってくるがフォースで防げるので恐れるな。

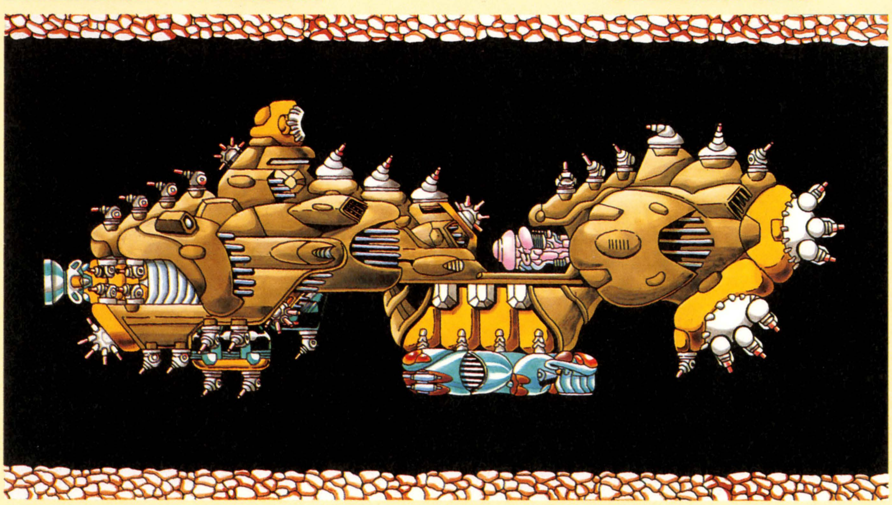


まずはフォースを飛ばして上の砲台を破壊



砲台を全部壊し、内部に入って弱点を狙い撃ち

戦艦撃沈！





弱点の部分が2～3回動くあいだに巨大戦艦は見事に破壊され画面下方に沈んでゆく

STAGE 4

テーマ フォースを素早くつけかえる

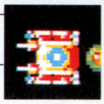
この面で注意すべき敵はスカルトロンだ。とにかく動きがとてつもなく速い!! いきなり突っこんでくるように感じられる動きをする。いつ出ても対応できるように常に波動砲をためていよう。

キャンサーにも常に気をつけて戦え!!



敵キャラ攻略

スカルトロン



動きが速い上にメカ細胞を生みながら移動するので、すぐに移動ルートをふさがれてしまう。出現パターンをしっかり覚えておこう。



⇧こんなピンチでも波動砲一発で脱出できる



⇧対空レーザーならかなり楽だ

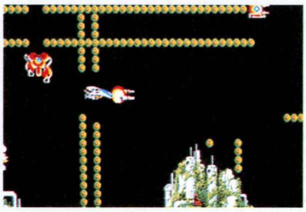


⇨ほっておくとこんなふうに輪を描く奴もいる

ゲルド

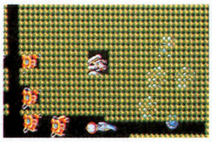


画面上下からメカ細胞を食べながら出現。画面の中ほどで方向転換をし、自機に向かって近づいてくる。4面後半での強敵だ。



⇨上方から現れてメカ細胞を食い破ったところ

⇩4面の後半では、フォースを後ろにつけ換えて戦ったほうが楽だぞ!!





⇧生みたての細胞を食い荒す

ボスキャラ撃滅法

コンバイラー

コンバイラーは3体に分離して三位一体の攻撃をしてくる。弱点は緑の窓のような部分で撃ちにくい位置にある。

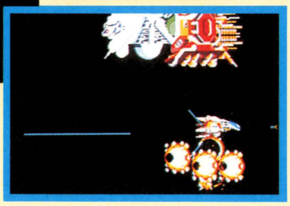
あらかじめフォースを後につけ画面前方で待ち、出現したらフォースを内部にめりこませて連射しよう。1体を倒せれば弱点がむき出しになる。



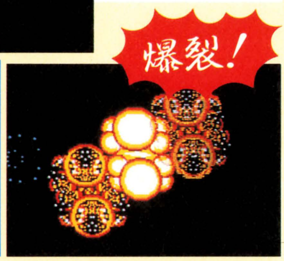
⇧このようにフォースを内部にめりこませて弱点を撃てっ!!



⇨残るは1体のみ。落ちついて攻撃しよう。勝ったも同然



⇨1体を壊して弱点がむき出しになったところを集中攻撃しよう



つかの間の休息

つらい戦いは、ひとまず終わりをつげる。

R―9には、ごくわずかなあいだではあるが、休息が訪れる。

しかし、バイド帝国を滅ぼす日までR―9には真の休息の日々など訪れはしないのだ。

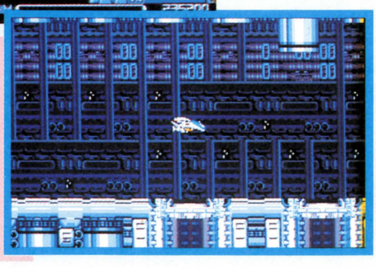
そして、物語は、R-TYPEIIへと続いていく。

R-TYPEIIではひときわ激しい攻撃がR―9を待ち受ける。

R―9の運命やいかに!!



⇨そして、巨大戦艦のようなものが迎えに来る。そしてR―9は、その中に入って行く

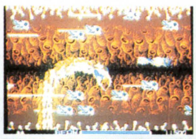
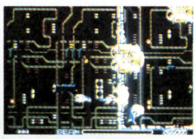
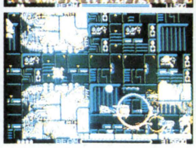


⇨その後、内部に入りこんだR―9は2度逆噴射をして、エレベーターデッキに入り下降してゆく

そしてさらなる闘いへ!

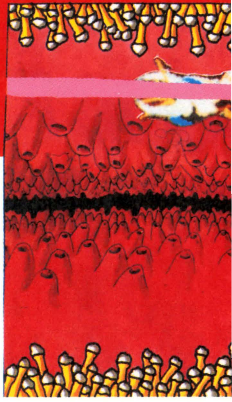
R-TYPEIIでは、Iとはケタ違いの難易度を誇る攻撃が始まる。

くじけるな!! ここまでクリアしてこれた君ならやれる。がんばれ!!


R-TYPE II 攻略

R-TYPE II を攻略するにあたって、キャラ別の攻撃法と途中からの復活（死んだときの理想的なパワーアップ）の方法を下段で紹介している。参考にしてくれ！



STAGE 5

テーマ

巨大胞子の森にムーラがおどる



●ほとんどステージ5の主役的存在・ムーラ。自由自在にうねる！

この面は、『R-TYPE II』での小手調べのはずなのだが、その割にハード。巨大生物・ムーラのくねくねした動きを全てマスターしなければ、先へ進むのもおぼつかない。加えて後半ではレーザーを撃ってくる敵が群れをなし、これでもかといわんばかりにプレイヤーを苦しめる。これまでの激戦をくぐり抜けて来た君も、油断はできない。新たな気持ちでクリアをめざそう。ゴールは、まだ遠い……

攻略の手引き 1

ムーラの倒し方

この面の代表的なキャラクタがムーラだ。こいつは通常は攻撃をしかけてきたりはしないが、頭部を破壊すると体がバラバラになって飛びちるし、それ以外の部分を撃ってしまうと、そこから2つに分かれて画面中を暴れ狂うのだ。対空レーザーがあれば気にせずに撃破していけるが、装備がないなら確実に頭を狙い、邪魔な破片を撃ち落とそう。

対空レーザー装備の場合



『R-TYPE I』を終えて、そのパスワードで『R-TYPE II』を始めた人なら、対空レーザーか反射レーザーのどちらかを装備していると思う。でも、ステージ5での戦いを考えると、破壊力の大きい対空レーザーを装備してコンバイラーを倒すのが正解だろう。対空レーザーならムーラの頭部も、そしてバラバラになったムーラの破片一つ一つもあっさりと破壊できてしまう。たとえ頭部以外を撃ってしまい、ムーラが暴れ出しても楽に対処できるぞ。

これが反射レーザーを装備している場合だと、威力が弱いので逃げ回るはめになってしまう。



●対空レーザーでムーラの頭部を破壊すると体の一つ一つがバラバラに飛びちる。こまめに破壊しよう



●飛びちった破片を対空レーザーで撃つ。はっきりいって、楽チンです



●おっとと、頭を撃ちそこねた。ちぎれたムーラが暴れ出す



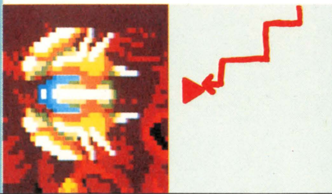
●でも、対空レーザーなら大丈夫。ビットがつけば、まさに敵なし！

敵キャラ

この面はなにかと面倒なキャラが多い。どう攻撃してもタダでは死なないムーラ。いやらしい動きでせまるパスーアとキャンサー。レーザーを撃つミッドとジータ…やはり、出現位置と動きを覚えてしまうことがクリアへの近道だろう。

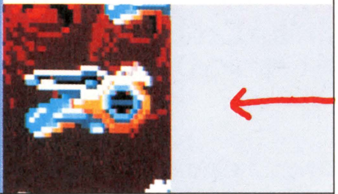
パスーア

曲線を描きつつプレイヤーにせまってくる。消えたと見せかけてまた戻ってくるので、必ず倒せ。



ミッド

群れをなして出現し、レーザーを撃ちまくる。ヘタに手を出すよりはよけてしまうほうがいい。



ムーラ

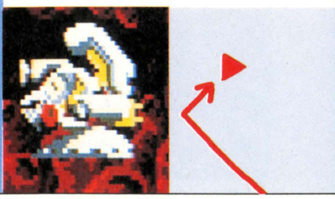
全身が固く、単発の弾では効果が薄い。おまけに頭部を撃つとバラバラになる。それ以外だと暴れ出す。



規則パターン複数

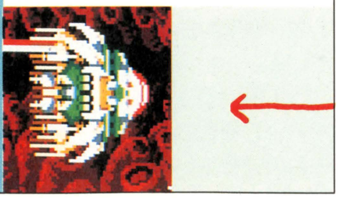
キャンサー

必ずパスーアと一緒に出現する。やはり自機にせまりつつ弾を撃つが、ノロマなのでそれほど怖くない。



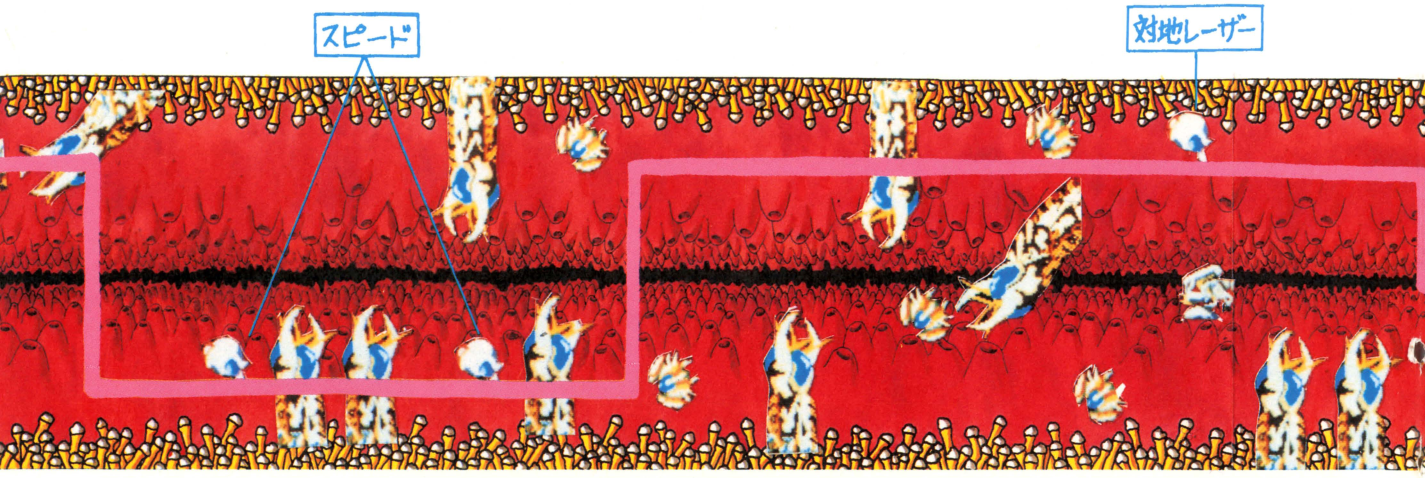
ジータ

やはりレーザーを撃ち、おまけにかなり固い。倒すなら波動砲を2発撃ちこめ。



▶はR−9を表し赤い矢印線は敵キャラの動きを示す

連続写真で攻略だ！



それ以外の装備の場合



パスワードを入力せずに5面を始めてしまった人は、むやみにムーラを撃たないほうがいい。出現したムーラの頭部を確実に波動砲で破壊し、バラバラになった破片が目の前にせまって来るまでにエネルギーをためて2発目の波動砲で破片を破壊して進路を確保しよう。もし頭部以外の部分を撃ってしまい、ムーラの胴体が高速で動き出してもあわてないこと。目の前にせまった胴体にも波動砲を撃ち込んで破壊し、ピンチを切り抜けよう。

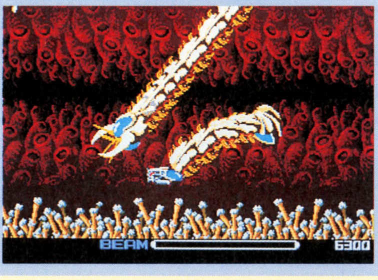
しっかりと波動砲をためられるだけの余裕をもてるルートがすぐに見分けられるよう冷静にプレイしよう。



ムーラの頭部は、波動砲で撃つのが基本。すぐに次の波動砲を撃てるようにエネルギーをためろ



バラバラになったムーラ。破片も波動砲で破壊すべし。すり抜けはちょっと怖いぞ



あーっ、やられる！ 暴れ出したムーラを止めるすべはもうない

攻略の手引き 2

パスーア&キャンサーに注意

パスーアもキャンサーも、基本的には弾を撃ちながらR−9にせまって来るだけの、どちらかといえば地味なキャラクタだ。だが、外見の割にこいつらはやっかい者だ。ムーラのような割と派手なキャラの陰でこそこそと動いていることが多いので、いつ撃たれたのかわからない弾に当たり死んでしまう、なんてことがよく起こる。これがまた、くやしい。対処法としては、うまく回り込んでかわしつつ撃ち落とすか、フォースで頭突き攻撃だ！



ムーラと一緒に出現したパスーア



パワーアップの邪魔をするパスーア



パスーアとキャンサー。しつこい

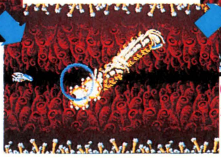
攻 攻撃パターン

ステージ全体についていえるのだが、連射より波動砲の使いかたが重要になる。前半のムーラはすばやく頭部を破壊し、R−9に向かってくる破片だけは確実に撃ち落とそう。最後のジータは3機いっぺんに出現してR−9の進路をふさいでくるけど、破壊できなければ間をすり抜けてしまうこともできるぞ。

対ムーラ



エネルギーをためつつ狙いを定め、ムーラの頭部に波動砲をぶちこむ



命中！ すぐにエネルギーをためて破片の飛散にそなえる

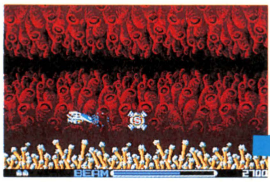


バラバラになりつつ飛びちるムーラの胴体。R−9の前をふさぐ

守 かわしパターン

前半戦

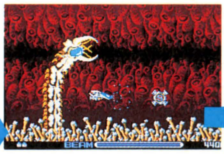
2個目のパワーアップは、スピードと反射レーザーのどちらが出るかわからない。



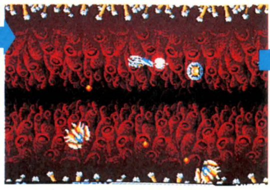
最初のPowアーマーは、3匹目のムーラに続いて出現。中身はスピード



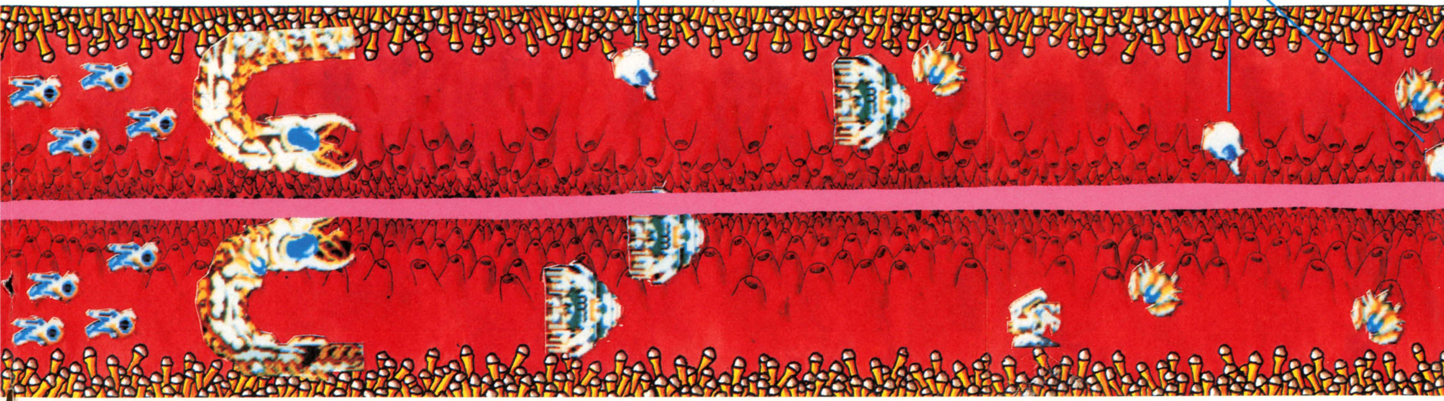
2個目のパワーアップはスピードと反射レーザーのどちらか。これは反射レーザー



おっと、スピードが出てしまった。これを取ると動きが速くなりすぎる



3個目に出るのは対地レーザー。フォースを付けそこねた人は絶対取ろう





こうなると徹底的に邪魔。ムーラがかわせない！



レーザーと弾をよけつつ、ジータに波動砲を撃ち込む。かなりスリリング



パスーアは最後まで邪魔をする

攻略の手引き 3

レーザーを撃つ敵に気をつけろ！

後半戦では、敵キャラがあたり前のようにレーザーを撃ってくる。これはフォースでも防げない。ミッドは画面の中段には出現しないので下から出る2匹のムーラに当たらないよう注意しながら画面中段にいるといい。最後のジータ3機のどれかを破壊しないと進路を塞がれてしまうので、最下段のジータを出現と同時にすばやく波動砲の2連射でしとめてしまうのがベストだろう。



無謀にも正面に出てミッドをねらう。が…？

あーあ、やられちゃった。やっぱ無理かな

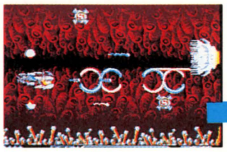
あっという間に連続撃破だ！

レーザーとビットでミッドを一掃

対ジータ

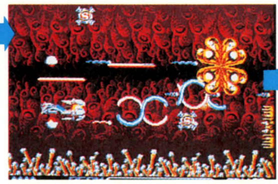
バラバラの破片をさらに波動砲で撃つ。これで進路はクリアー

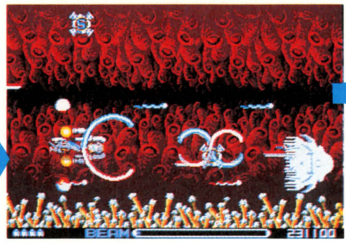




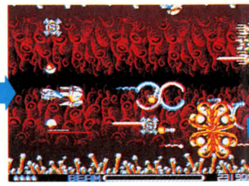
ジータが相手なら、やはり対空レーザーがベストだろう。出現と同時に撃て！

あっさりと1機撃破。続いて出て来るジータも続けて破壊してしまおう



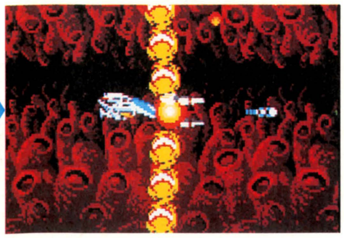


レーザーの軌跡が美しい



2機目も余裕で撃破。こうなると、安全確保より点数をか いでる感じ

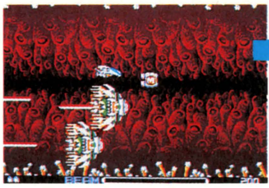
前半はこれで最強。スピードは1個

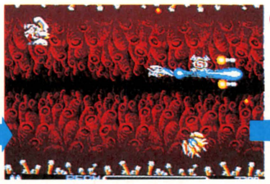


後半戦

後半戦で絶対取るべきものはミサイルくらい。スピードは2個出てくるけど、よくばって両方取ってしまうとコントロールしきれないぞ。

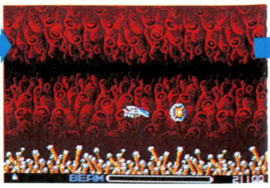
後半1個目のパワーアップはミサイルだ。取っておけば絶対ソンしない

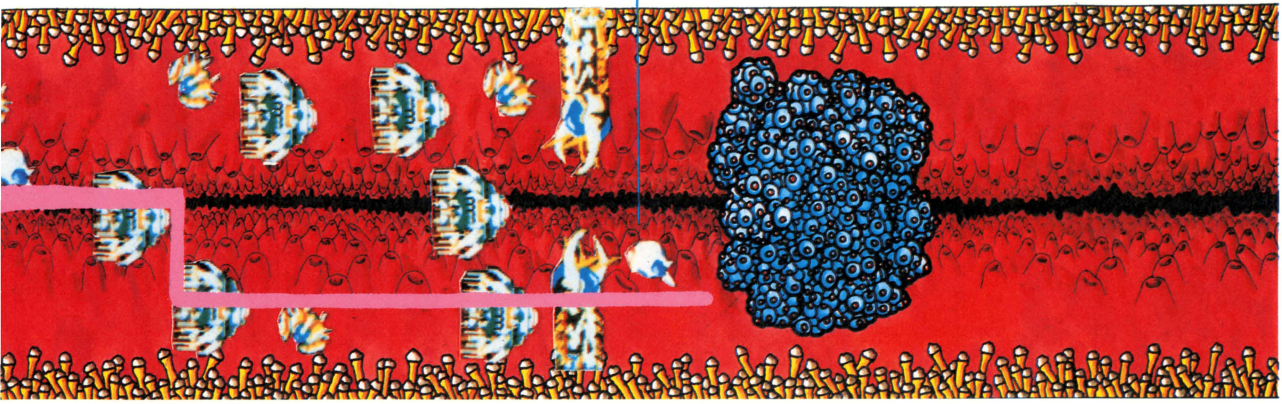




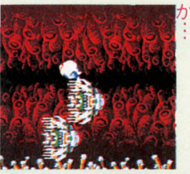
2個目はスピード。1つも持っていないなら必需品。そうでなければただの邪魔者

3個目もスピード。こうなってくるとアイテムも一種のトラップだね





マップ内のピンクの線はR—9の最適移動ルート

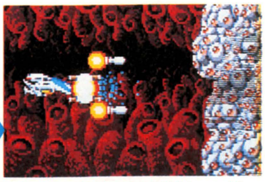

対空レーザーさえあればこんな奴なんか…




ビットはここでも役に立つ。これならレーザーも怖くない

無事3機目を撃破。でも、レーザーやパスーアの弾にはくれぐれも注意

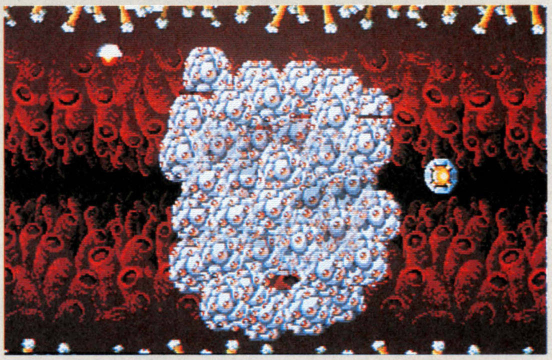



最後に出るのは対地レーザーだけど、あまり役立ってくれない

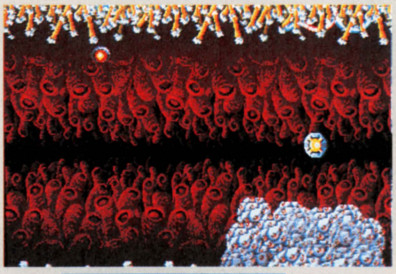
ボス撃破 ポイント ひたすらタコをつぶせ！

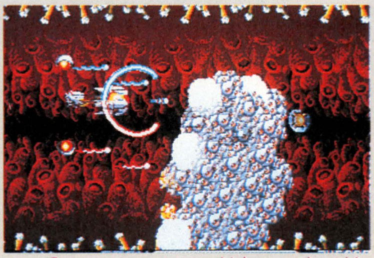
ベルメイト

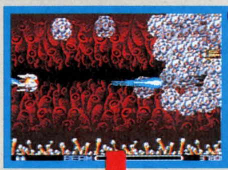
ボスのベルメイトは、コケの固まり。タコで全身を包み、タコを飛ばしつつ画面中を好き勝手に動きまわる。体当たりされてつぶされないように注意しながら対空レーザーか波動砲でタコを一つずつ破壊していき、本体が見えてきたら集中放火で倒そう。

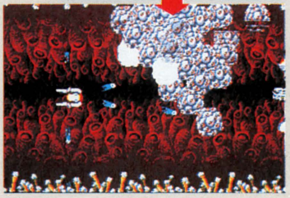


装備に合わせてボスを攻略

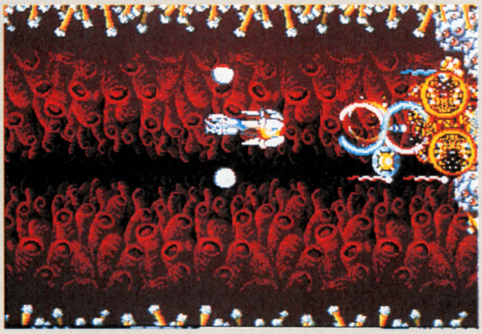

画面下からなにか巨大なものがせり上がって来る…


ベルメイトだ！　対空レーザーがあるならひたすら撃ちまくれ


タコは固い。波動砲をぶちこめ！


フォースを分離して画面左におき、R—9はひたすらよける

苦戦のすえ、ついにベルメイト本体を撃破。タコも同時に消えてゆく



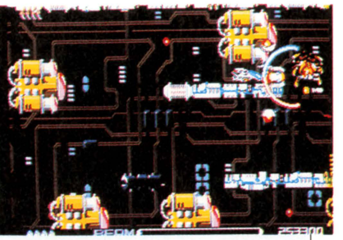

タコ

ベルメイトをおおいつくす、巨大なコケの固まりがタコ。けっこう固いので波動砲でつぶそう


ベルメイト

こいつが本体のベルメイト。耐久力がやたら低いので、むき出しになればあとは楽

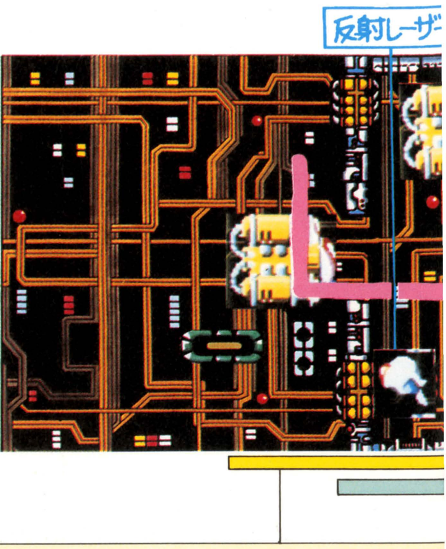
STAGE 6



◆君たちもこのドップの軍団には苦しめられるはずだ

テーマ 迫りくるドップの大群を切り抜けろ！

ステージ6はまるで迷路のような構造になっている。しかもこの窮屈な迷路の中をところ狭しと向かってくるドップの嵐／　加えてステージの最後にはPCエンジン版オリジナルのボスキャラ・ヤジューも君を待ち受けているぞ。ステージ6の攻略法は、自分の通るコースを頭に叩き込んでおくこと。これしかない。次から次へとでてくるドップをパターンなしでかわすのは非常に難しいので本編マップ上のR−9のコースと連続写真攻略を参考にして自分なりのパターンを作ってしまおう。あとは、ピンクとニュートにさえ気をつけていればステージ6はクリアしたも同然。ヤジューを倒してステージ7へ突入だ。しかしステージ6にもなるとやられたあとの立ち直りが非常に苦しくなってくるのでノーミスクリアを常に心がけてプレイをするようにしよう。

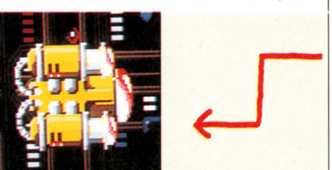


敵キャラ

ステージ6に出現する敵キャラは、たったの3種類。それだけ？とあなどってはいけない。どのキャラもいやらしい奴ばかりだ。特にドップには誰もが頭を悩ますだろう。攻略法を見て叩き潰せ／

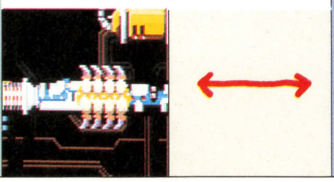
ドップ

このステージの主役。弱点を後ろにつけているとんでもない奴だ。



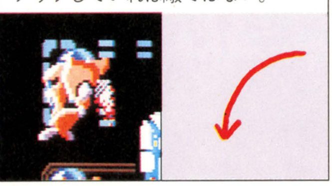
ニュート

柱にくっついていてR−9に向かい弾を撃ってくる。縦型もいるぞ。



ピンク

ステージ後半に大量出現。パワーアップしていれば敵ではない。

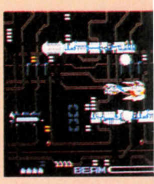


攻略の手引き 1

ドップ粉砕法

このステージ6の攻略はドップ攻略にある、といっても過言ではないだろう。いかにドップを破壊し、いかにドップをかわすかがポイントだ。そのドップの倒し方を紹介しよう。最初にビット技、これはビットをドップに重ねてダメージを与えドップを倒す技だ。次にフォース技、これはフォースをドップにめり込ませて波動砲を撃ち込んでドップを倒すという技だ。ちょっと危ないがビットがついてない時には役に立つ技なのだ。

フォ





◆フォースをドップにめり込ませて波動砲発射！



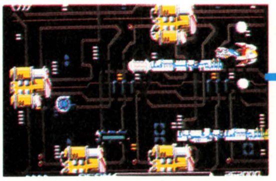
連続写真で攻略だ！

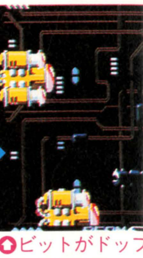
攻 攻撃パターン

ここではドップの倒し方として対空レーザーと反射レーザーを使った倒し方を見せよう。対空と反射の大きな違いは、ビット自身から弾がでるかでないかの差だ。対空ならビットをドップに当て連射すればあっというまにドップを倒せるのだ。反射レーザーの場合はビットを重ねても時間がかかるのでフォースを後ろにつけかえて弱点を狙え。

対空レーザーの場合

◆まずはドップにビットを重ねるべく、移動しよう。ここで柱にぶつかったりしないように



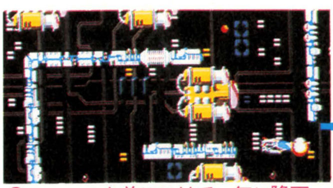


◆ビットがドッ

守 かわしパターン

前半戦

前半も後半も復活はドップの攻略にかかっている。ドップの動きを考えて進もう。それと最初に出るフォースユニットは必ず取ろう。取り方としては、速攻で上下のニュートを倒した後、真ん中で連射していれば取れるぞ。フォースをつけていないとかなり苦戦することになる。

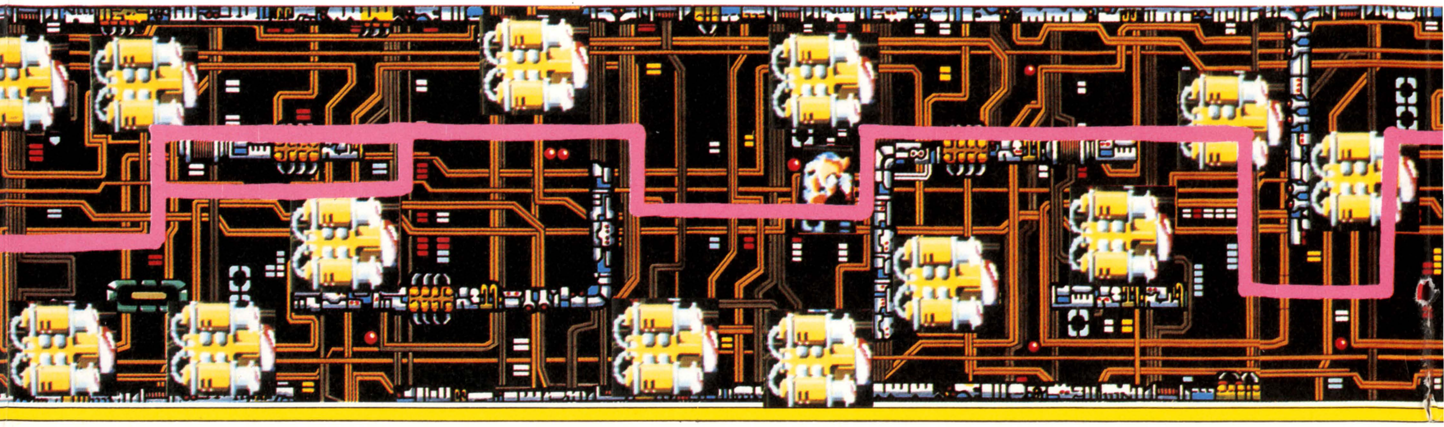


◆フォースを前につけて一気に降下。このとき柱にぶつからないように慎重にいこう

◆後ろにある上段の位置を合わせてスレスレでやりすごそ



赤い矢印線は敵キャラの動きを示す



ォース技



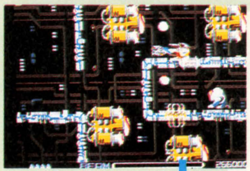
まず波動砲のエネルギーを最大までたくわえよう



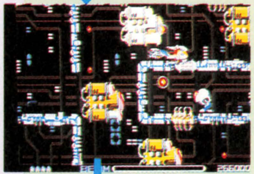


弱点は向こう側だが見事にドップを粉砕したぞ！

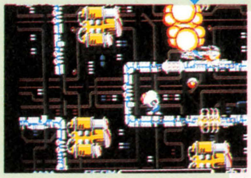
ビット技



R—9がドップに当たらないように気をつけて



ビットが重なったらドップと同じ方向へ移動する

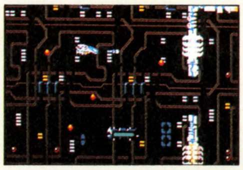


何回かダメージを与えればドップを粉砕できるぞ

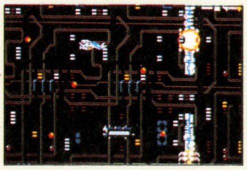
攻略の手引き②

ニュート

ニュートは攻撃せずにほっとくと、R—9めがけて確実に弾を出してくるのでやっかいだ。ビットをぶつけるか、連射して早目に始末したい。



ニュートにはノーマル弾が効くぞ



波動砲より早くニュートを倒せるぞ！

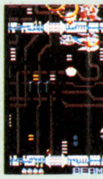
攻略の手引き③

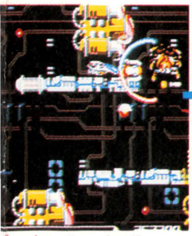
ピンクの攻略

ステージ6の後半にピンクが上から大量発生する場所がある。ビットを装備していればビットだけを壁の上に出してピンクを倒すビット技が使えるが、後半で死ぬとここからスタートし非常に苦しい。そんな時は自機がやられて再スタートする時、数秒間R—9が無敵になるのを利用してステージが始まった時に壁の上へ抜けてピンクたちを波動砲で一掃しまた戻ってくるという事ができるのだ。これを使えば楽にフォースを取れる。

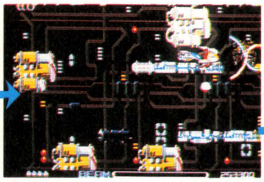


降りてくるピンクにビットを当てよう



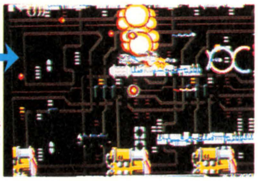


ﾌﾟの中に入ったぞ



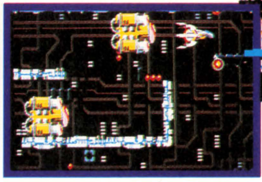
今だ！　ここぞとばかりに連射しよう。ビットから出る弾が効くぞ

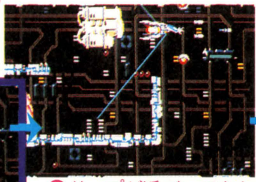
ドップ撃破！　しかもこの時間がすごく速いので何機も倒せて点稼ぎになるぞ



反射レーザーの場合

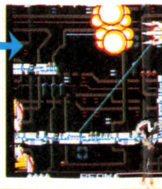
反射レーザーの場合はフォースを後ろにつけて待とう



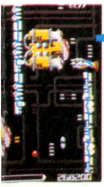


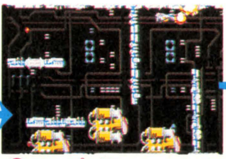
ドップが近づいてきたらレーザー発射！　弱点に叩き込め！

ビットを当てるより早くドップを倒せる



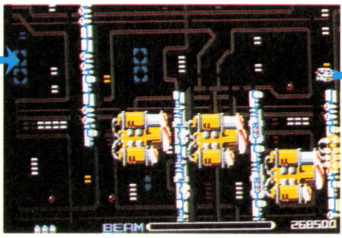
の柱とR—9ドップをスレう

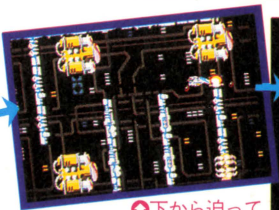




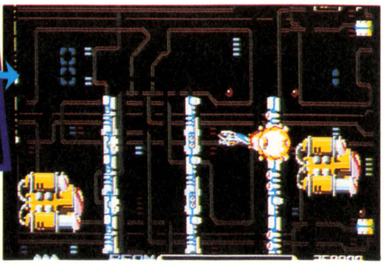
ドップが下へいったら上にいるニュートを倒してもとの位置へ素早く戻るのだ

ドップが3機くる前に右へダッシュ！

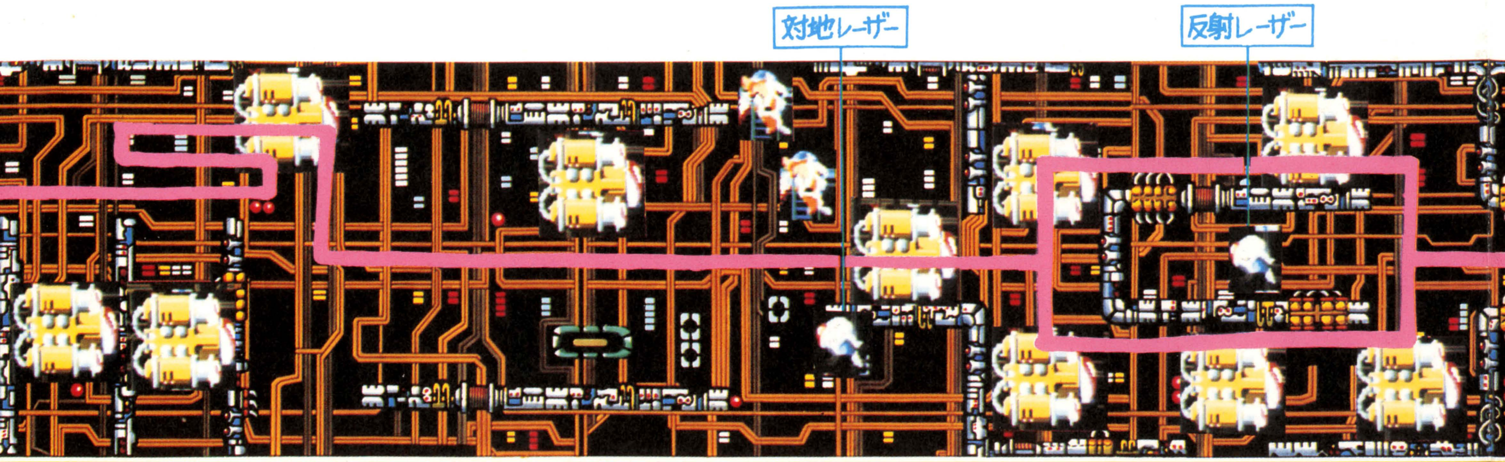




下から迫ってくるドップ。1番右のドップの下をくぐり抜けて後へ出る



ドップがいってしまえばあとはニュートを叩くだけ



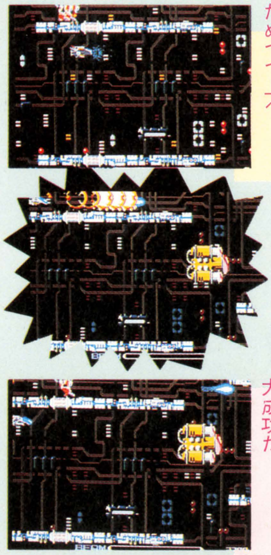
ビット技



⬅まずビットが柱の上にでるように位置を調節する

⬅次から次へと降りてきてはやられていくピンク。ああ無情

波動砲技



⬅始まったらすぐに波動砲エネルギーをためつつ上へ

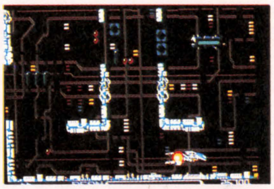
⬅壁をすり抜けたらすぐに波動砲発射！ 吹きとぶピンクたち

⬅すぐにまた壁をすり抜けて下へ戻れば大成功だ

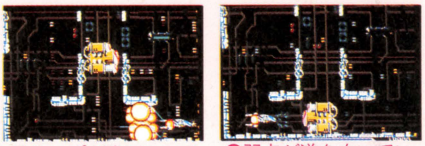
攻略の手引き 4

連続ドップ撃破法

ドップが次々と上から出てくる所では、フォースを後ろにつけ画面右下で待つ。あとはドップの弱点めがけて連射あるのみだ。ただし9機目、12機目、15機目のドップは弱点が左側についているので下に降りてくる前に波動砲のエネルギーをためつつ左へ移動し、弱点へ波動砲を叩き込もう。ここでドップに今までの借りをたっぷり返したらあとはステージ6のボスキャラ・ヤジューとの戦いだけだ。前方へ移動して備えよう。

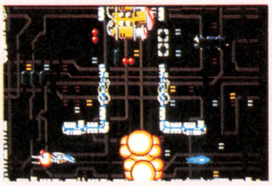


➡フォースを後ろにつけ換えてこの位置でドップが降下してくるのを待とう。落ちつくことが大切だ



⬆ドップが降下してきたら下までくるのを待って弱点をめがけて連射。速攻で撃破だ

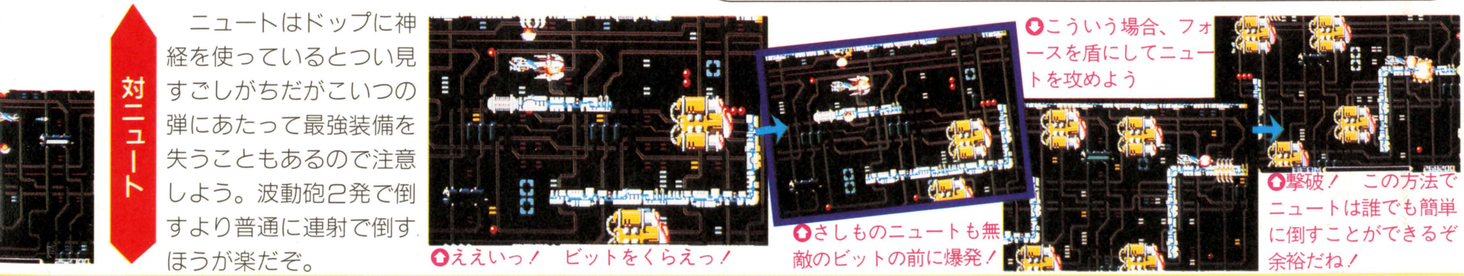
⬆弱点が逆を向いているドップの場合は波動砲のエネルギーをためつつ左へ移動する



⬅くらえ！ 波動砲！ ドップは1撃で粉々に吹き飛んだ。これの繰り返しでここは簡単にクリアーできるぞ

対ニュート

ニュートはドップに神経を使っているとつい見すごしがちだがこいつの弾にあたって最強装備を失うこともあるので注意しよう。波動砲2発で倒すより普通に連射で倒すほうが楽だぞ。



⬆ええいっ！ ビットをくらえっ！

⬆さしものニュートも無敵のビットの前に爆発！

⬇こういう場合、フォースを盾にしてニュートを攻めよう

⬆撃破！ この方法でニュートは誰でも簡単に倒すことができるぞ 余裕だね！

後半戦

ピンクの大群は上の攻略を見てもらおう。そのあとのドップは自機を画面の左につけ目の前ギリギリをドップが通りこしたらその隙間に入り込め。



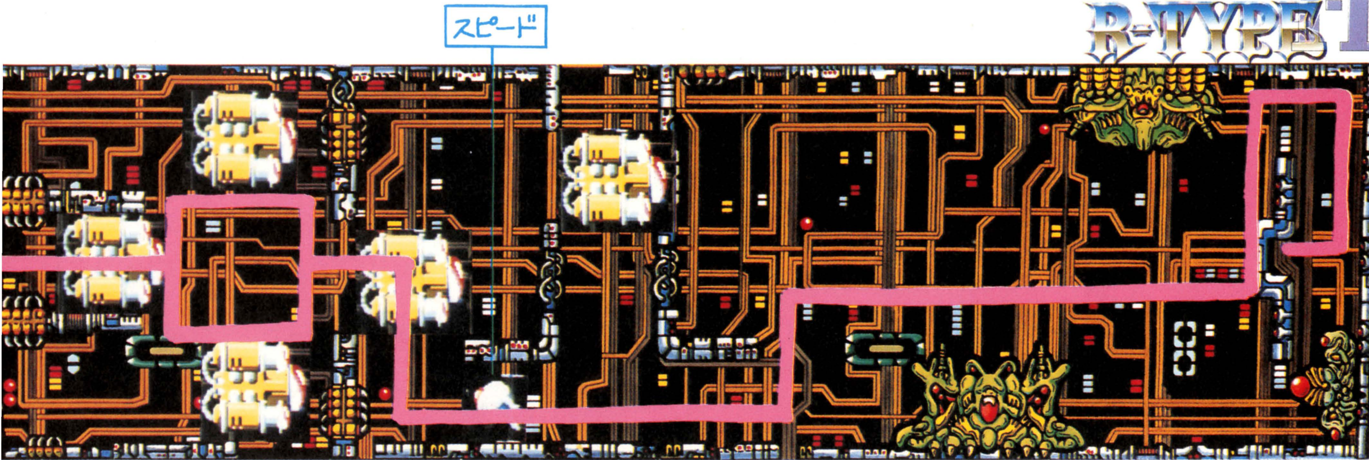
⬇後半戦のヤマ場だ。落ちついてドップのタイミングを見て、中に入り込もう

⬆柱にそってここらへんまできたら、フォースを飛ばして下のPowアーマーを狙え！

⬇下のPowアーマーを倒した。そのまま連射していればニュートも撃破

⬆フォースをとって反射レーザーで下のニュートも撃破！

⬇あとはこの位置で待っていればドップには当たらない。これでここは突破だ



マップ内のピンクの線はR－9の最適移動ルート

ボス撃破ポイント 恐るべき敵ヤジューは安全地帯で倒せ

ヤジュー

弱点は右端で動いているTを寝かせたような奴だ。攻撃は当然凄まじいが安全地帯があるので大丈夫だ。安全地帯は画面の右端にある柱のくぼみだ。入り方は、最初の2体がくっついてでてきた時に画面の右上にいこう。あとはスクロールが止まるまでその場所にいよう。スクロールが止まってヤジューの弱点が下におりたら自機も下に動かして安全地帯に入ろう。あとはその場所で弾を撃っていればヤジューを倒せるぞ。これでヤジュー攻略は完璧だ。

恐怖の分離攻撃を見よ！





↻これがヤジューか。大きいなあ…



↻爆音とともに爆裂するヤジュー。何がおきるんだ？

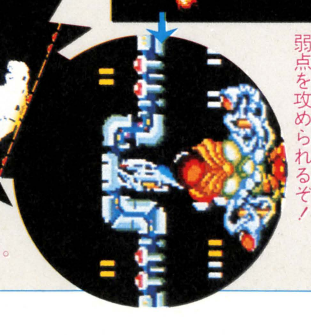


↻うわっ。体の半分を下へ落としたぞ！ なんて奴だ

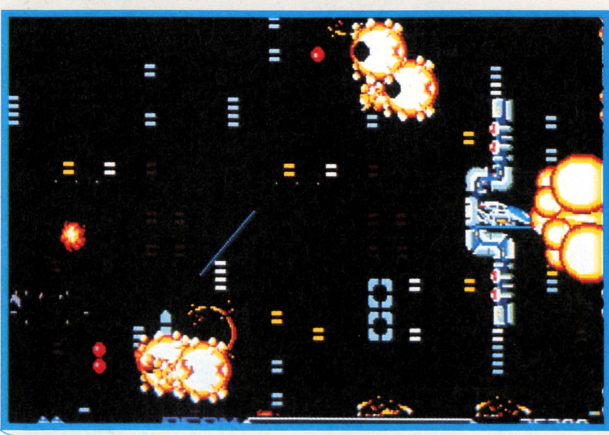
↻右に見えるのがヤジューの弱点だ



↻安全地帯。ここに入る時、下がりすぎて自滅するなよ



↻このくぼみにいれば安全に弱点を攻められるぞ！



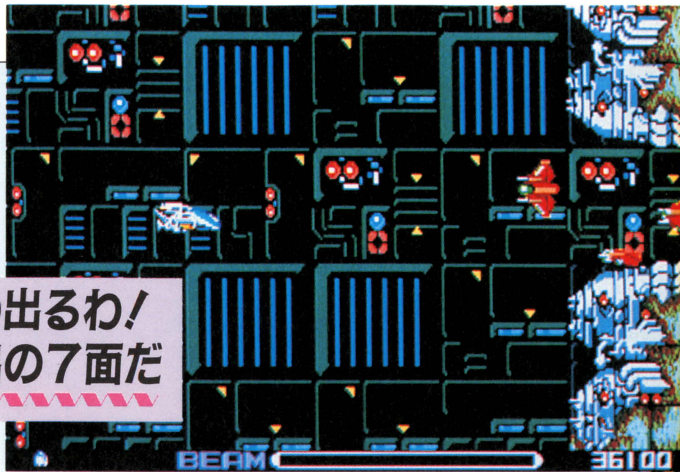


↻↻これで強敵ヤジューも終わり。だがさらに難しいステージが…

STAGE 7

テーマ

敵キャラが出るわ出るわ！ザコキャラ大放出の７面だ





⬆最高難度のステージ７のスタート
⬇ステージ７名物バグの行進だ。こ

息をつくひまもなくステージ6のドップの嵐のような攻撃をかいくぐり、強敵ヤジューを倒したR―9はどうやらバイド帝国の廃虚に迷い込んでしまったらしい。このステージ7には、今まで登場したザコキャラたちが、再度登場する。これを読んで、「なーんだ、ザコキャラばっかりか。簡単そうだな」とか思った君は甘い！　甘すぎる！　最終ステージの前のステージだから当然なのだが、ステージ7はR-TYPE中もっとも難しいステージなのだ!!　バイド軍も最終ステージにたどりつく前にR―9を倒すべく総力を結集して襲いかかってくる。本当に強烈な難しさなので真剣にプレイしないと、ここで何10機もR―9を失うことになるぞ。敵の攻撃パターンはR―9を取り囲むように上下左右から迫ってくるので常に自機のまわりに気をくばっていよう。そして、もっとも恐ろしい事態はR―9がステージの後半で敵にやられることだ。ここでの復活はどう考えても10機中１機が復活できればいいほうだろう。それぐらい難しいのだ。ここまでこれない人でも、R-TYPE IIのステージ7のデモを見れば、その難しさがわかることと思う。デモは敵の移動、攻撃パターンの研究にも役立つので、じっくり見るのもよいだろう。

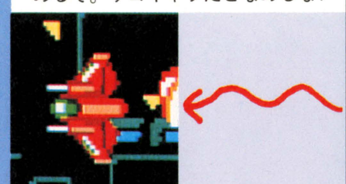
次のステージの難しさを考えると、ステージ7はぜひともノーミスでクリアしたい。ノーミスでクリアするには本文のマップ上のルートを通ること。攻略の手引きをよく読むこと。そしてもっとも大切なのは、自分なり
つかむことだ。それさえできれば
ノーミスクリアできるようになる
9をステージの最後に待ち受ける
処理場と、そこの主ブロンクだ。
こまでの敵キャラ同様、とても激
のボスキャラ攻略を見てくれれば
ンクを倒せば残るは最終ステージ
R―9はバイド帝国の中枢部に突
待ち受けるは最後の敵バイドだ。
ングまで、もう少しだ。気を引き
アをめざそう。

敵キャラ

このステージの敵キャラは10種類と数が多い。しかし実際に新しい敵キャラというのは3種類しかいない。魚のような姿をしたファット、体はデカいが攻撃してこないボルド、ボスキャラとの対決時に下からニョキニョキと顔を出してくるソナーと案外弱い奴ばかりだ。このステージでもっとも恐るべき敵はやはりバグだろう。なぜあんなザコキャラが？　と考える人もいると思うけれど、問題はその数にある。１度に出現する数がとても多く、バグの大集団と一緒にキャンサーが近よってきたりするとパニックになるので早め早めに撃破するのがポイントだ。

パタパタ

ひさしぶりに登場したパタパタ。後半にも多数出現し、R―9を苦しめるぞ。ザコキャラだとなめるな！



バグ

このステー
バグがでてく
ラとはいえど



ミッド

ボルドの陰にかくれてレーザーを撃ってくる陰険な奴だ。落ちついてレーザーをかわせば大丈夫。



キャンサー

前から後ろからR―9にすり寄ってくるいやな奴だ。早目に倒していかないと痛い目にあうぞ。



ピンク

たいした敵ではない。気がつかないうちに倒している事もある。後半の復活の最初に出てくる奴に注意。



スキャント

かっこよさ
砲のエジキにな
ちも波動砲で



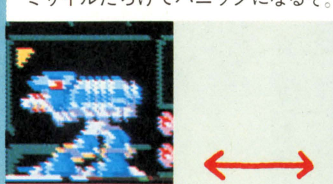
ボルド

でかい、かたい、邪魔になると三拍子そろったキャラだ。攻撃はしてこないのであわてず倒せ。



ピスタフ

上方に向けてミサイルを何発も撃ってくる。3機、4機と出てくるとミサイルだらけでパニックになるぞ。



ソナー

ゴミの山からニョキニョキと顔を出しR―9に向けて弾を撃ってくる。安全地帯に入れば大丈夫だ。



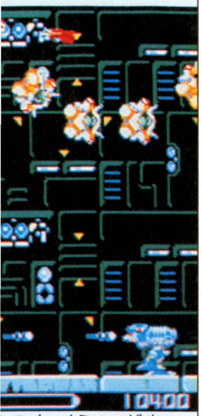
ファット

このステー
太った魚のよ
いってすごく



▶はR―9を表し赤い矢印線は敵キャラの動きを示す

ご。R—9の運命は？
こを抜けられるのか？

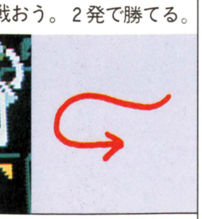


のタイミングを
ばかなりの確率で
るぞ。そしてR—
るのは恐怖のゴミ
ボスの攻撃はこ
敢しいが、本文中
ば大丈夫だ。ブロ
ジのみ。いよいよ
突入する。そこで
感動のエンディ
を締めて完全クリ

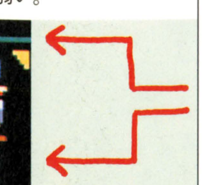
ジにはいったい何匹の
るのだろう。ザコキャ
あなどれない敵だ。

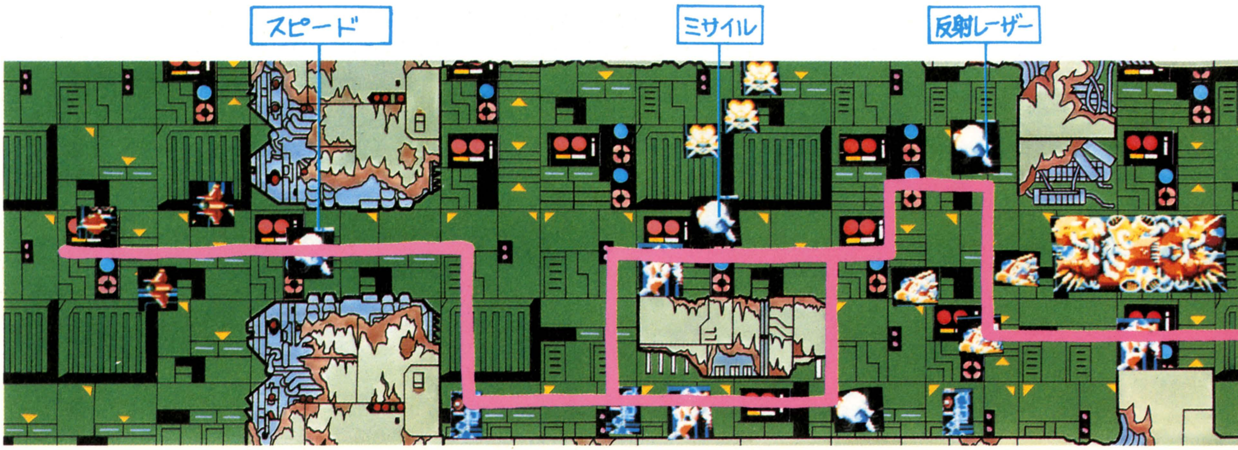


に見とれていると波動
なってしまうぞ。こっ
戦おう。２発で勝てる。



ジにしかでてこない、
うなキャラ。はっきり
弱い。



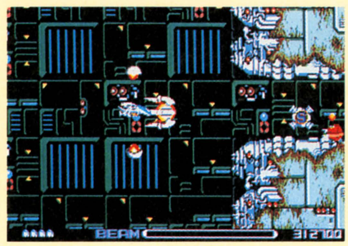


攻略の手引き 1

フォースを前後に使い分けて攻撃

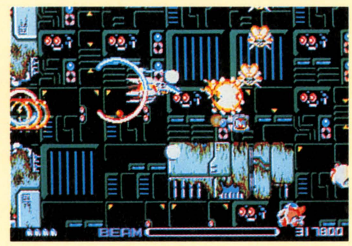
ステージ7では敵が上下左右から挟み撃ちにしようと迫ってくるのでフォースをすばやくつけ換えることが大切。ここでつけ換えの目安となる場所を紹介しよう。まずスタート直後は前。次に門をくぐったら後ろにつけてキャンサーを倒す。しばらくそのままでボルドが出てきたら前につけ換えよう。ボルドを倒すと後ろからピンクがくるので、フォースを後ろにして速攻で倒してしまおう。

前



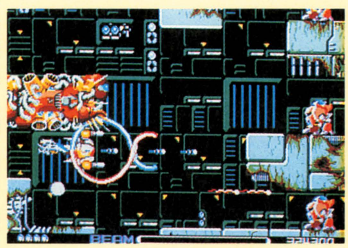
⇨ステージ7のスタート直後だ。ここはフォースを前につけてパタパタの攻撃を防ぎつつ進む

後



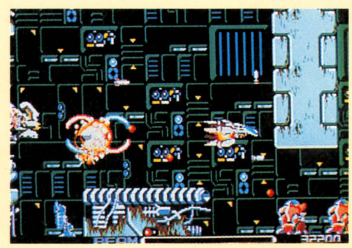
⇨門みたいな場所を抜けたら後ろにフォースをつけ換えてキャンサーの編隊を撃破する

前



⇨ボルドが後ろから顔を出して来たらすかさず前につけ換えてボルドを速攻で叩こう

後



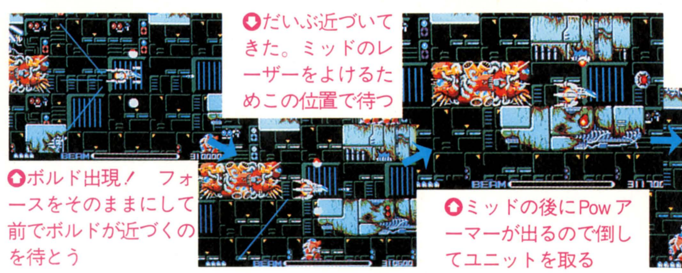
⇨ボルドを倒すとその後ろからピンクやキャンサーがくるので後ろにつけて撃破すればここは突破だ！

連続写真で攻略だ！

攻 攻撃パターン

ここではボルドとバグ、パタパタの倒し方を見てもらおう。ボルドは前から速攻で撃破する方法を、バグ・パタパタはフル装備での抜け方を紹介する。

対ボルド



⇨ボルド出現！　フォースをそのままにして前でボルドが近づくのを待とう

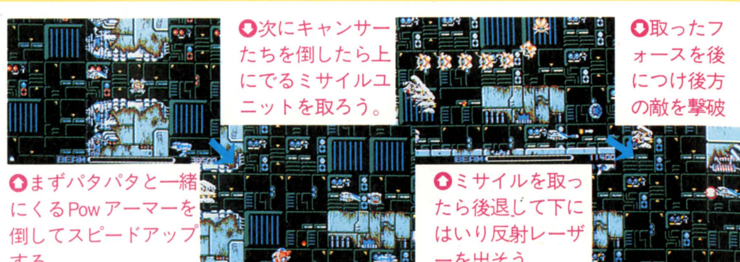
⇨だいぶ近づいてきた。ミッドのレーザーをよけるためこの位置で待つ

⇧ミッドの後にPowアーマーが出るので倒してユニットを取る

守 かわしパターン

前半戦

前半戦はPowアーマーが5機も出てくるので、かなりパワーアップできるぞ。

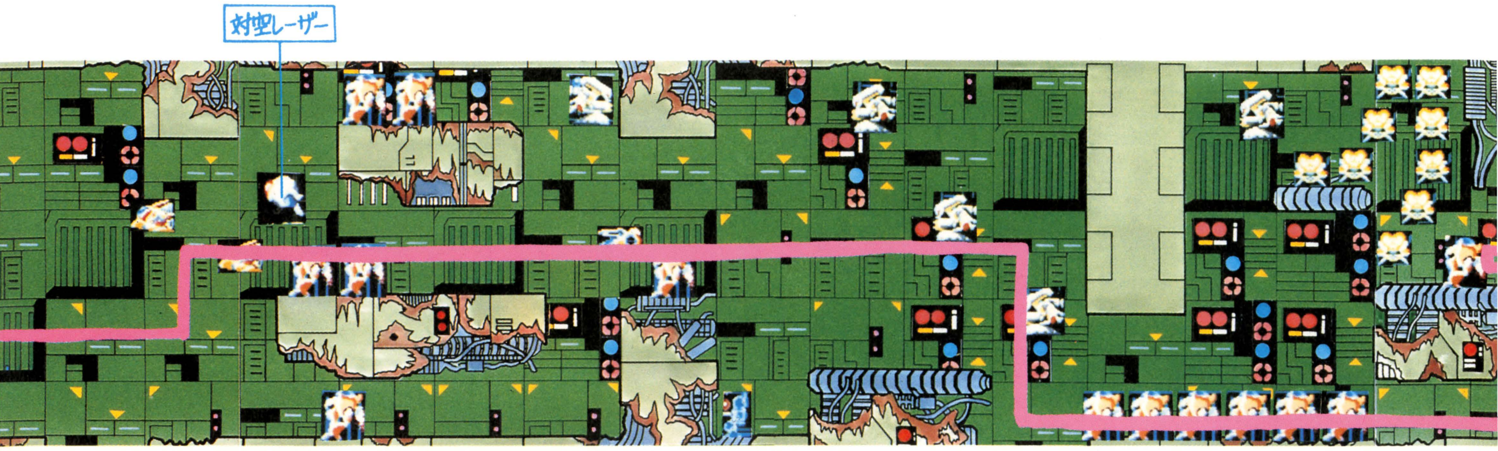


⇧まずパタパタと一緒にくるPowアーマーを倒してスピードアップする

⇨次にキャンサーたちを倒したら上にでるミサイルユニットを取ろう。

⇧ミサイルを取ったら後退して下にはいり反射レーザーを出そう

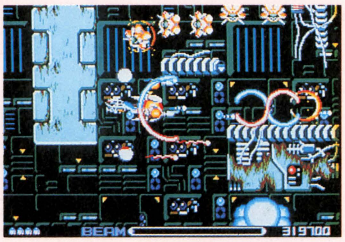
⇨取ったフォースを後につけ後方の敵を撃破



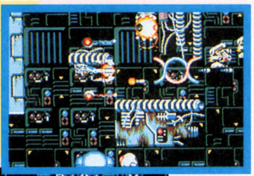
攻略の手引き 2

バグの大群攻略

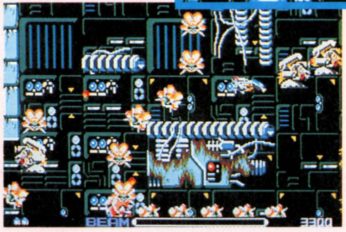
このステージはザコキャラが大量に出現する。敵も作戦を質より量に変更したようだ。最初は5機編隊だったバグもここでは出現して放っておくと次から次へと列になって出てくるぞ。その数は画面をバグで埋めつくすぐらいの数だ。攻略方法は出現場所を覚えて早めに倒し、きりのよいときに一気に抜けるしかない。のんびりしているとやられるぞ。パワーアップしていればたいした敵ではないにしろ、その数の多さには注意が必要だ。



◯うわーっバグの大群が出てきたぞ。急いでやっつけないと大変なことになるぞ



◯この位置ならビットと対空レーザーでバグを大量に出現させずにすむのだ！



◯もうこれは死んだようなもの。前からキャンサー後ろからバグだもの

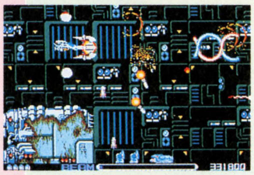
攻略の手引き 3

パタパタ&ピスタフ攻略法

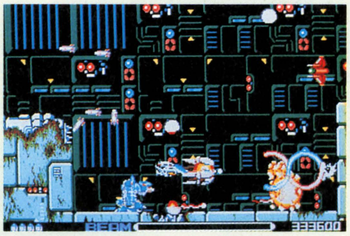
ステージの後半に出てくるパタパタとピスタフは地形とその数の多さにけっこう苦戦させられるはずだ。ここをうまく抜けるにはノーミスでくるのがベスト。その攻撃力にものをいわせ速攻で倒そう。そうでない場合は上のパタパタは無視して下のピスタフだけを倒すのがいいだろう。あと途中でPowアーマーが飛んでくるが倒しにくいので無視してしまおう。ここを抜けるとボスキャラとの対決だ。



◯上にはパタパタ下にはピスタフ。でもこの装備ならいける



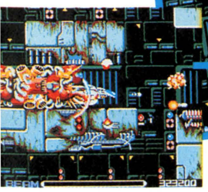
◯まず上のパタパタを対空レーザーで軽く全滅

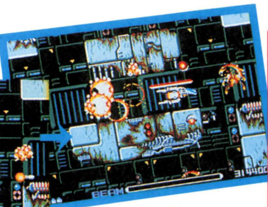


◯あとは残ったピスタフを片づけるだけ

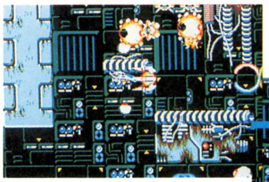
対バグ・パタパタ

◯対空にしたらフォースを重ねて連射！



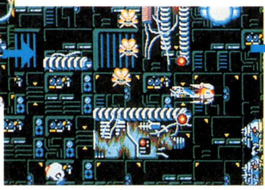


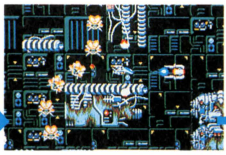
◯撃破。この方法の時は前からの攻撃に注意



◯まずこの位置でバグをある程度倒そう。壁の上にビットを出しておこう

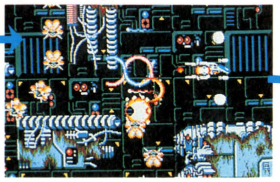
◯切りのいいところでR－9を前にだそう。いつまでも攻撃してるとやられるぞ

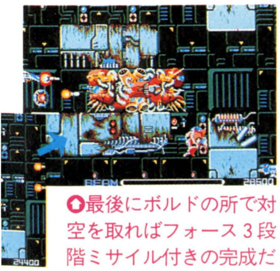




◯前にでたらすかさずフォースを分離！　後ろにつけ換えよう。あわてずに1回でピシリときめろ

◯フォースが後ろについたらこっちのものだ。下からくるバグを根こそぎ撃破しよう

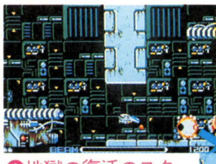




◯最後にボルドの所で対空を取ればフォース3段階ミサイル付きの完成だ

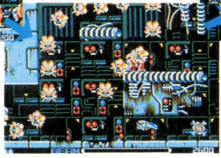
後半戦

後半はまるで地獄のよう。ちょっとやそっとじゃ抜けるのは難しい。この写真とR-TYPE IIのデモを参考にして、がんばってほしい！



◯地獄の復活のスタートだ。まず下にいるピンクの編隊を連射で撃破してしまおう

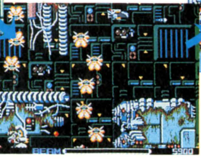
◯ピンクを倒したら前方のキャンサーを倒し、下の通路へはいろう





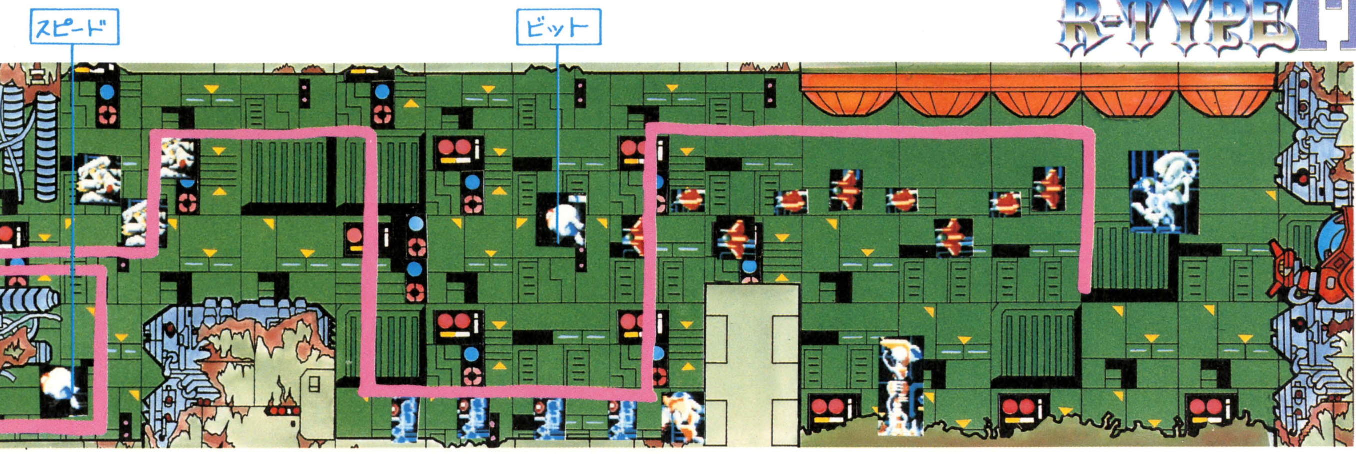
◯スピードを取ったらキャンサーを目の前で倒しこの位置でバグを叩く

◯すきをみはからって一気に前へ脱出。もたもたしてるとバグのエジキだぞ





◯脱けたあとすきピスタフを速キャンサーも倒

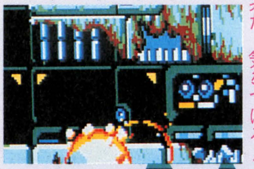


マップ内のピンクの線はR－9の最適移動ルート

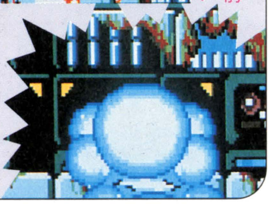
攻略の手引き 4

爆発する壁

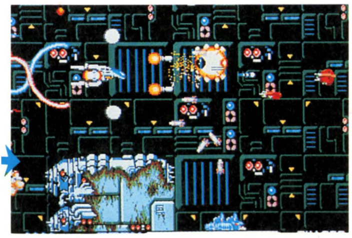
このステージだけに登場する罠。この爆発に巻き込まれたらあるのは死のみ。特に復活で下を通るような時には十分注意しないと危険だぞ。



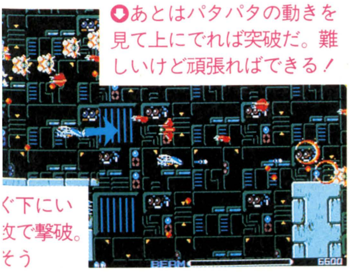
⬤これが爆発する前兆だ。気をつけろ！



⬤ドカン！これに巻き込まれたら終わり



⬤パタパタはノーマル弾で十分倒せる



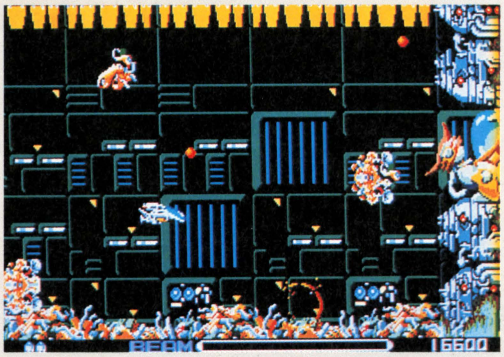
⬤あとはパタパタの動きを見て上にでれば突破だ。難しいけど頑張ればできる！

ぐ下にい
攻で撃破。
そう

ボス撃破 ポイント 完全安全地帯に入れ！

ブロンク

ブロンクはたいした攻撃をしてこないが上からはゴミ、下からはソナーとここでもきびしい攻撃が待っている。しかしここには安全地帯があるのでそこさえ知れば大丈夫。ゴミとなって落ちてくるパスーアやゲルドを見て笑っていれば、ブロンクは自然破滅してくれる。



⬤ここがゴミ処理場だ。右端のまん中にいるのがボスキャラ・ブロンクだ

安全地帯はここだ！

ノーミスの場合

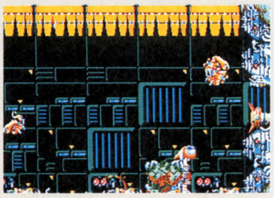
ノーミスのときの安全地帯は写真の位置だ。スキャントを倒した後すばやくフォースを後ろにつけ換えて前の壁のくぼみにピッタリくっつけば完璧だ。上から時々大きなゴミが落ちてくるが弾を撃ってれば大丈夫。



⬤フルパワー装備なら安全地帯はここだ

復活の場合

ノーミスでなくてもフォースがあればノーミスの安全地帯と同じ場所で大丈夫。が後半の復活ではスピード１個しか取れない。そのときは写真の位置にはいろう。少々恐いけど、安全地帯なのでクリアできるぞ。

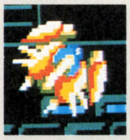


⬤ちょっと恐いがフォースが無い時はここだ

ゴミの数々



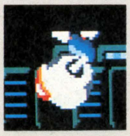
⬤ステージ４のゲルドもゴミになってる



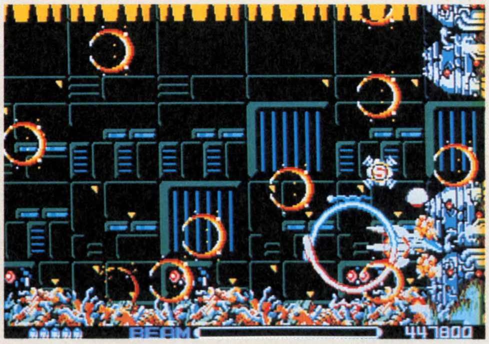
⬤あのパスーアも今やゴミあつかいだ



⬤どこかの壁がはがれてしまったようだ



⬤運がいいとPowアーマーも出てくる



⬤安全地帯に入って見事にブロンクを撃破！いよいよ次は最終面だ！

STAGE 8

テーマ
ステージクリアのカギはビット

生命体の内部のような不気味な雰囲気の漂う最終ステージ。このステージの最後に歪められた異次元空間を造り出した悪の元凶バイドがいる。

ほかのステージと比べると敵キャラが2種類と少ないが、両方とも気を抜けない難敵なので油断しないように。このステージに来る前にビットを2つ装備していれば、かなり楽に進むことが出来るのでぜひともノーミスで挑んでほしい。途中でヤラれても復活可能なので最後まで、あきらめないでプレイしてくれ。

さあ、キミ自身の手でバイド帝国を滅亡させ、感動のエンディングを一刻も早く味わってほしい。



◆全ステージ中、もっとも不気味なステージ

敵キャラ

敵キャラは2種類。ウインは破壊不可能だが、動きが一定なのでパターンを覚えよう。

ミックン

上下の背景から無数に出現し、自機に体当たりしてくる。

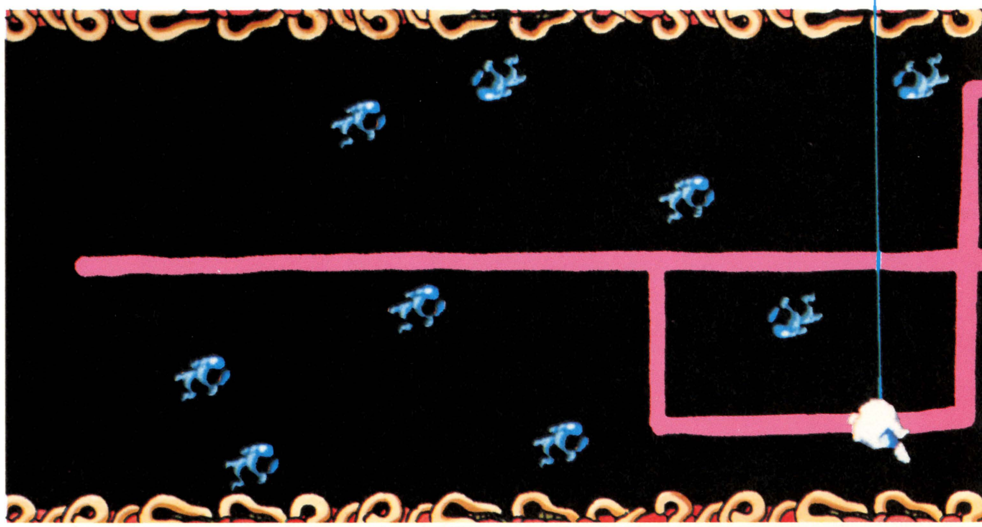


ウイン

破壊不可能。最高4個出現し、それぞれ決まった動きをする。



▶はR－9を表し赤い矢印線は敵キャラの動きを示す

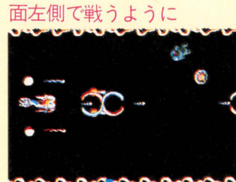


攻略の手引き 1

ミックンとは画面左で戦え

上下から出現するミックンは画面右側にいると、後ろからやられやすいので左側で戦うようにしよう。フォースを前に装着している場合は前から来るミックンはフォースに任せ、R－9側面や後方から来るミックンに注意しよう。ビットを2つ装備していれば安全にミックンと戦うことが可能になる。

◆ミックンとはなるべく画面左側で戦うように

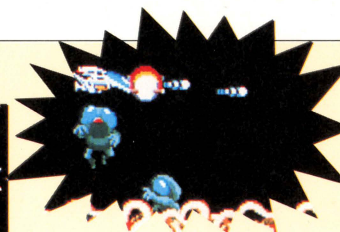


◆ミックンと右で戦うと……



◆後ろから狙われて危険

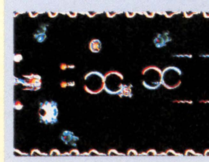




◆真下からくるミックンに注意しよう

ビットがある場合

最初のウインが出現するまで下の写真の場所が安全地帯。ビットがミックンをカバーする。



◆写真の位置で対空レーザーを連射すればＯＫ

連続写真で攻略だ！

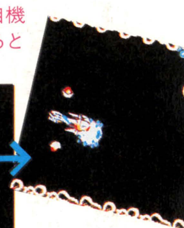
攻 攻撃パターン

対ミックン

ミックンはフォースでもビットでも倒せるのでうまく活用しよう。ウインは破壊不可能なため避けかたが問題になるのでパターンを覚えよう。

◆ミックン接近中！ でも自機の前にフォースが付いているときは……

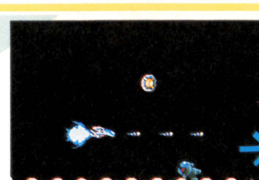




守 かわしパターン

前半戦

フォースを取ったら素早く前に装備することが前半復活のカギとなる。



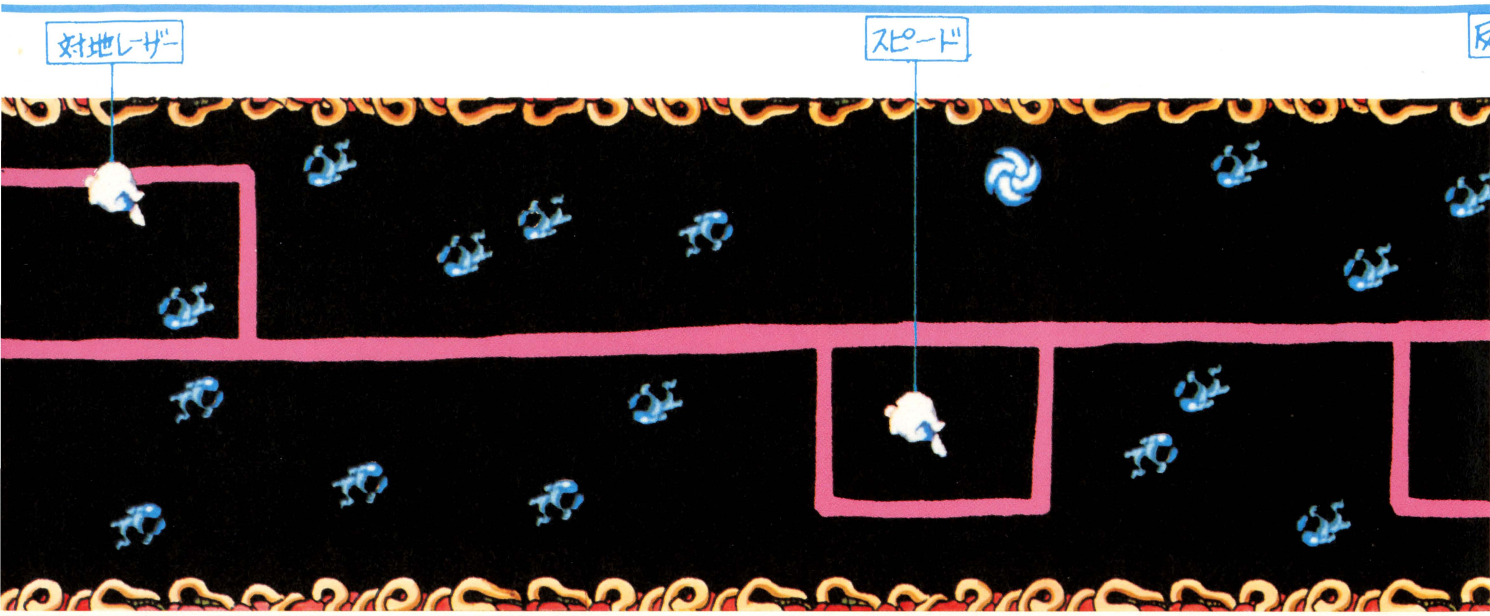
◆右上にユニットを出現させたら、下のPowアーマーからスピードを取る



◆そしてミックンを倒しつつ、出現させておいたユニットを取る



◆後…
ース…
ば前…



攻略の手引き ②
最初に出現するウインの動きに注意

最初に出現するウインは一度画面左側に来るので、ミックンを倒しつつ前に移動してウインが右側に戻るとき左側へ移動しよう。この後ウインは画面右を8の字に移動する。



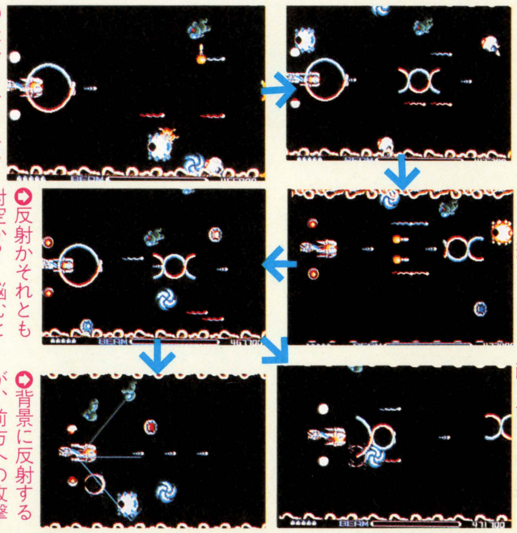
⬆ウインが右側に戻るときを見計らって、自機を左に移動させよう

⬆1つ目のウインが出現したらミックンを倒しつつ右へ移動

攻略の手引き ③
パワーアップの選択は慎重に

ステージ後半に対空レーザーと反射レーザーを持ったPowアーマーがほぼ同時に出現する。対空レーザーのほうがミックンと戦いやすいので対空レーザーを装備しよう。

反射を持ったPowアーマーは倒しにくいところに出現するので下の背景に激突しないように。



⬆後半に入ると右下にPowアーマーが

⬆倒すと反射レーザーが出現

⬆反射かそれとも対空か？ 悩むところだ

⬆その後すぐ右上にも出現

⬆背景に反射するが、前方への攻撃力が弱まる

⬆ビットも撃つので敵も近づけない

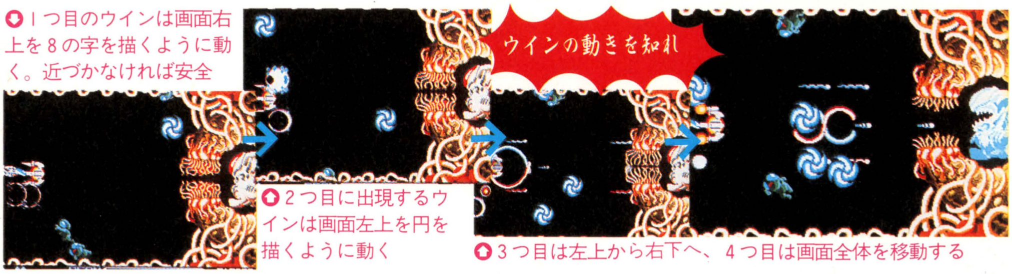
対ウイン

⬆写真のように弾を撃たなくてもミックンを破壊することができる



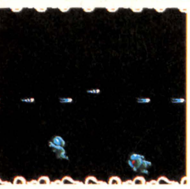
⬆ビットでも破壊可

⬆1つ目のウインは画面右上を8の字を描くように動く。近づかなければ安全



⬆2つ目に出現するウインは画面左上を円を描くように動く

⬆3つ目は左上から右下へ、4つ目は画面全体を移動する



ろから出現したフォを素早く前に付けれ半の復活は完了

後半戦

後半に出現するPowアーマーを1つも逃さず取ることが大切。フォースがない状態のときはミックンに注意しよう。

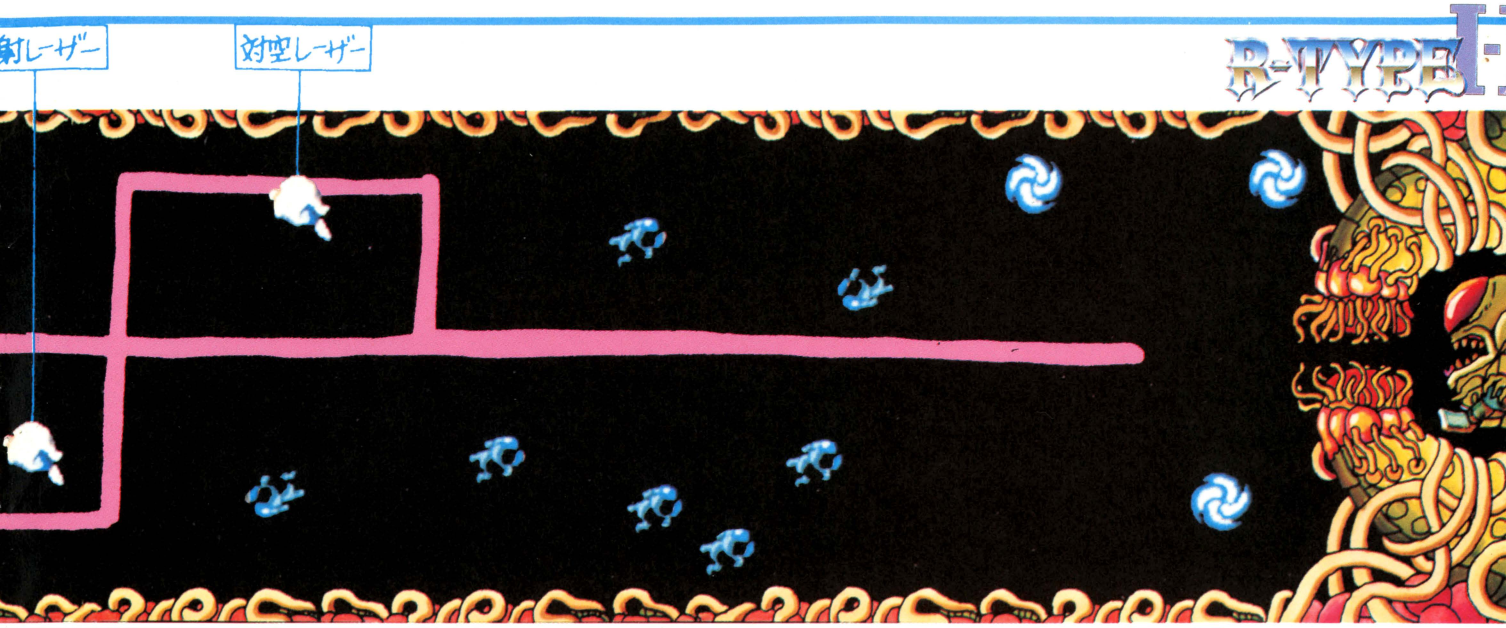


⬆下に出現するPowアーマーを撃ち、その後素早く上に移動して……

⬆ミックンを倒しつつ上に出現するPowアーマーを撃つ

⬆そして反射レーザーユニットを取り、パワーアップしたあと……

⬆対空を取ろう！



マップ内の赤い線はR－9の最適移動ルート

ボス撃破 ポイント ビットがあれば楽勝だが、なければ逃げるのみ!!

バイド

最後のボスキャラ・バイドは通常弱点である本体を防御している。ダメージをあたえるチャンスはバイドがウインを吐き出すときだ。対空レーザーなら外壁をとおり越してダメージをあたえることも可能だが、かなりの危険が伴うのでお薦めできない。バイドの正統的な倒し方としては、やはりフォースを撃ち込む方法だろう。このときビットが2つあるのとないとでは倒し方が、かなり異なるのでそれぞれの倒し方を詳しく説明しよう。

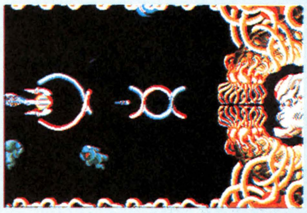
ビットがあるならこうだ

ビットを2つ装備してバイドまで来たならクリアしたも同然だ。倒し方は、スクロールが止まったらR－9を左端中央に位置させ（R－9の発射する弾で確認）パッドの方向の左を押しビットを前にだす。これにより側面から体当たりしてくるミックンを防ぐことができる。そしてボスのBGMがワンコーラス終わるときウインを吐き出すので、同時にフォースを本体の中に撃ち込む。そしてその状態のまま弾を連射していればウインにもミックンにもヤラれずに3個目のウインが出現してしばらくすればバイドを破壊することができる。

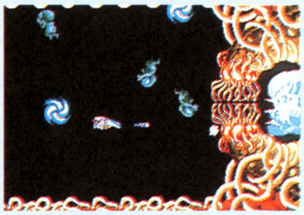
ビットなしでは

ビットが2つない場合の倒し方は、ミックンを倒しつつウインを吐き出すまで待ちフォースを本体に撃ち込んだら、ひたすらウインを避けるしかない。約20秒間避ければ倒すことができる。

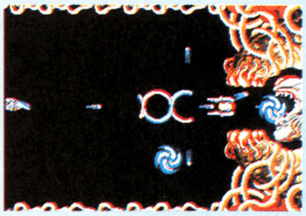
⬆この位置ならミックンにヤラれない。口が開くまで待とう

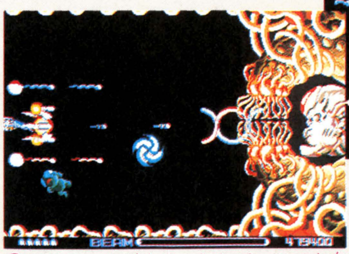


⬆あとはひたすらミックンとウインをかわすのみ！　避けきれるか！

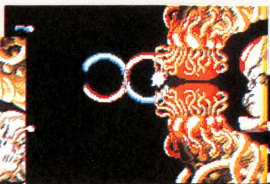


⬆口が開いたら、速攻でフォースを撃ち込もう。遅れるなよ！



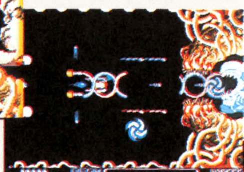


⬆スクロールが止まったらパッドの方向キーの左を押して、ビットを前に出そう。これでミックンの体当たり攻撃をすべて防ぐことができる



⬆位置が中央であるか弾で確認する

⬆口が開いたら、速攻でフォースを撃ち込む



安全地帯

バイド帝国の崩壊だ！

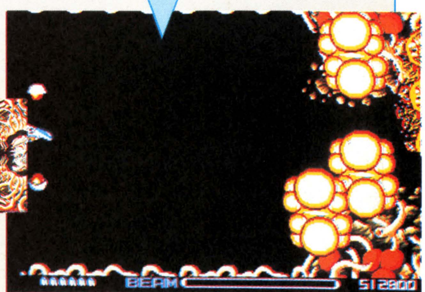


⬆ウインが発射されるが当たらない



⬆3つ目のウインが出てから……

⬆しばらくすると轟音と共にバイドが消滅する。これでキミの任務は終了………



苦しい闘いは終わった・・・



・・・が、新しい闘いはもう始まろうとしている

FINAL MISSION CODE

EPK-6180-CM

アールタイプ

R-TYPE I・II



左手にサイコガンを持つ最強の男登場!!

宇宙を舞台に活躍する海賊コブラの乗るクイーンラブ号が捕鯨船ジゴルにのみこまれた。そこには、黒竜王の支配する謎の世界があった。コブラはジゴルから脱出するために黒竜王と戦う。寺沢武一原作のアドベンチャーゲームCD-ROMで登場。

3月10日発売予定
ハドソン
予価5980円／CD-ROM

ニュータイプアドベンチャー『コブラ』登場!!

この「コブラ」は、コマンド選択式のアドベンチャーゲームで、その場所に応じた行動を起こすことによってゲームは進められていく。ただし、コマンドはかなりの数があり、場所によって変化するため今までのアドベンチャーゲームのように、ただ単純に進めてゆくだけではゲームをクリアすることはできないぞ。キミがどこまで本当のコブラになりきれるかが、ゲームクリアのカギだ。



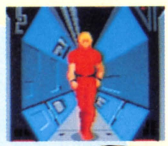
←こんな場所では、どのコマンドが正しいのかなぁ～？



→このような場面も、このゲームの見どころだ

コブラが動く,しゃべる!?

このゲームの最大の特徴は、なんといっても、主人公のコブラや他のキャラクタたちがしゃべったり、動いたりすることだろう。それゆえ、今までのアドベンチャーゲームとは違って、ゲームを進めていくと、つい実際に体験しているかのごとく興奮してしまうほどスゴイものになっている。



→船の中の移動はアニメで



→コブラがしゃべったぞ！

コブラとは一体何者か!?

このゲームの主人公、コブラという男を君達は知っているかな？

少し昔に週刊少年ジャンプという雑誌に連載され、当時大人気を得た一大スペースアドベンチャー漫画『コブラ』。その漫画の主人公、それがコブラだ。連載は終わってしまったけど集英社から発行されているジャンプコミックスデラックスの単行本が発売されているのでゲームを始める前に1回買って読んでみるのもいい。

コブラの左腕は義手で、その部分にサイコガンという銃を隠し持ち、相棒の女性型アンドロイド・レディと共に愛用の宇宙船タートル号を駆って宇宙を駆け巡り、巨大犯罪組織、宇宙海賊ギルドと戦う。

彼は、普段はおどけていてつかみどころのないような風体を装っているが、ひとたび事が起きると超人的な力を発揮する。不屈の闘志を持ち、絶対にあきらめることをしない。どんなに不可能と思われたことでも可能にする。

この世の地獄から何度も舞い戻ってきた、不死身の男。

↓ジャンプコミックスデラックスの5巻にこのゲームの原作漫画が出てるよ



 ※画面は開発中のものです

STAGE 1-A クイーンラブ号から秘宝を盗み出すのだ!!

コブラの今回のターゲットは、クイーンラブ号に展示されている“秘宝”を盗むことである。この“秘宝”を持つ者は、フシギな力を持つことができるらしい。しかし“秘宝”は、厳重な警備に守られており、盗み出すのは、さすがのコブラでさえ苦労すること間違いなし！ “秘宝”を盗み出すためには、船内をくまなく歩きまわり、いろいろな人から情報を聞き出しながら進むしかない。

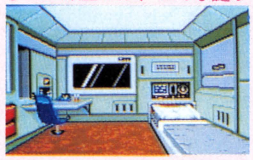


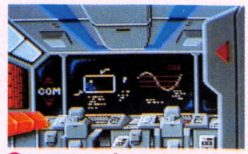
⇧このような、美しいアニメーションからゲームはスタートする

鍵のかかっている部屋

この部屋は、ゲームスタート時には、鍵がかかっているため入れないんだ。しかし、ゲームの後半では、とっても重要なポイントとなるので、船内をくまなく歩き回り、いろいろな人たちから情報を集めて、部屋に入らなければならないのだ。

⇧この部屋には、どんな謎が？





⇧このコンピュータは一体？



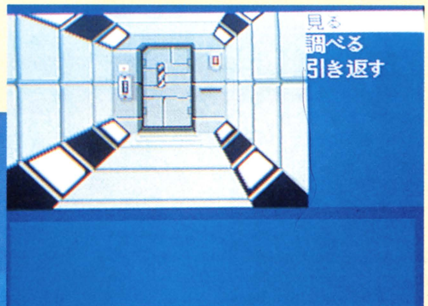
⇧どこかの客室にコブラの手配書が…!?

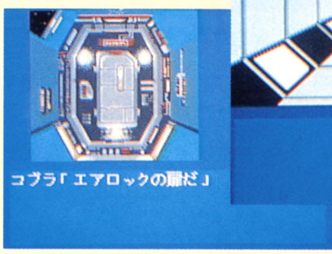


⇧他の部屋と違ってキレイだ

エアーロック

ここは、部屋というより船の出入口となる場所である。つまり、ここは宇宙服を着て、宇宙へ出れる唯一の場所なのである。エアーロックへは、出入りが自由だが、ゲームの前半に来ても意味はないぞ。“秘宝”を盗み出すことに成功したあとは、ここからしか脱出できないので、要注意だ。キミは無事に脱出できるかなぁ？





⇧エアーロックの扉は、他の部屋の扉と違って、かなりガンジョウにできているんだよ

⇧エアーロックの中には、特に目立つものはない。ただし、船がなんらかの事故で大きな衝撃を受けても、他の部屋と違って、ダメージがかなり低くなる

〈クイーンラブ

	鍵のかかっている部屋	鍵のかかっている部屋	鍵のかかっている部屋
エアーロック			
	展示室	鍵のかかっている部屋	鍵のかかっている部屋

展示室

この部屋にこそ、最初の目的である“秘宝”が展示されているのだ。しかし、外にはいつもガードマンが見張っていて、“秘宝”の周りにも最新型の警備システムがあるため、コブラといえども簡単に近づくことはできないだろう。

しかし、この難関をクリアしてこそ、コブラといえるのだ。



⇧ジャマなガードマンを追い払うには？



⇧これがターゲットの“秘宝”だ!!



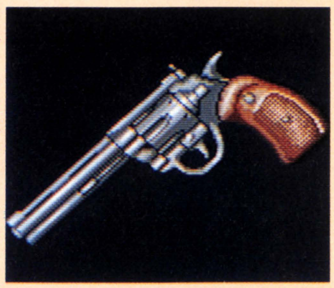
⇧展示室の入口には、説明用のパネルがある

⇧最新の警備システムが“秘宝”を守っている



コブラの部屋

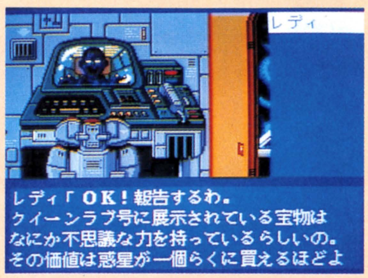
船の中での中心となる場所がここだ。ここでは、仲間のレディと通信を交わすことができるし、船の中で行われるイベントや場所などの説明をテレビで見ることもできる。それに、あることをしてから、この部屋に戻るとコブラの愛銃である“パイソン77”が手に入るぞ。



⇧コブラの愛銃“パイソン77”は、小型ミサイル並の力を持つ



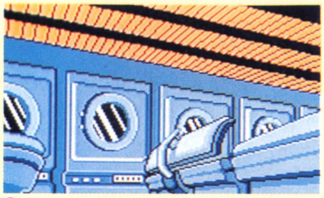
⇧部屋には、インフォメーション用のテレビがある



⇧レディとの通信は、とっても大切なんだぞ

クリーニングルーム

この船の洗濯物は、全てここで洗われる。ここに来たら、洗濯機の中を時々、見てみるといいものが手に入るかもよ。めげずに何度もためしてみたら。



⇧コインを入れるところはどこかな？

アスレチッククラブ

この部屋に入ると、いきなり鼻の長い、筋肉モリモリの男が立ちはだかる。だけど、この男は敵ではなく、ただ鼻でバーベルを持ち上げている変な奴なんだ。その男を無視して奥へ行くと、いろいろなヤツらが体をきたえている。ここに来る前に、ある人物と会っていれば、さらにロッカルームへ入ることができるようになるんだ。ロッカールームには、ゲームを進める上での重要なものが手に入る。

⇧うわぁー！　なんだこの男は、いきなり人の前に立つんじゃないんだよ





⇧これは、誰のロッカーかな？

ホール

ホールでは、いつもショーを行っているよ。ここでは、３人の人物と会えるが、役に立つ情報は聞けないぞ。



⇧なんだか、ニギヤカなところだね

号船内見取り図〉

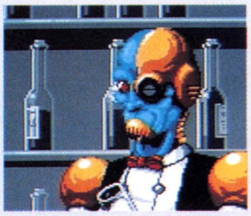
鍵のかかっている部屋	クリーニングルーム	アスレチッククラブ	ホール	展望台
鍵のかかっている部屋	コブラの部屋	バー	プール	

バー

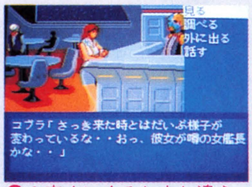
バーの中では、重要な情報が手に入るぞ。ここでは、アドベンチャーの基本通りに同じ人に何度も話しかけることが必要だ。しかも、バーにいる人たちは、何度かバーに出入りすると変化していくので、新しく出会った人にも話を聞こう。その中でも、船の女艦長と会うことが大切なんだ。その女艦長は重要な情報を持っているんだよ。



⇧初めは、こんな感じだよ



⇧へんなバーテンがいるバーだね



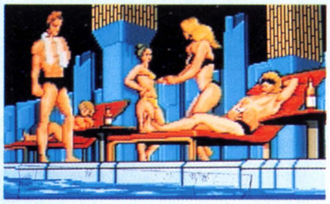
⇧２度めにくると少し違う



⇧おおーっと、美人を見つけたぞ

プール

ゲームスタート時に、コブラは、ここにいる。コブラは、普通の観光客として船に乗っているんだよ。ここでは、これから、一緒に行動することになるナタリーという女性と出会うことになる。それに、もう１人の人物とも出会うのだ。それは、コブラの首にかけられた賞金を狙ってきた殺し屋の男だ。

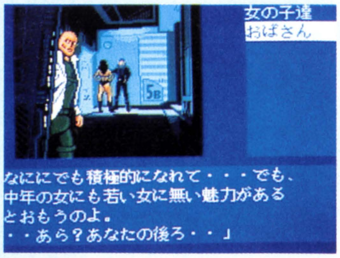


⇧コブラも人の子。たまには休みを取らなきゃねぇ～



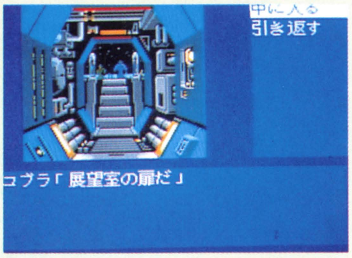
⇧プールにつきものの変なオバサンも登場するぞ

⇧なんだ！　コイツは。人のことをジロジロ見やがって!!

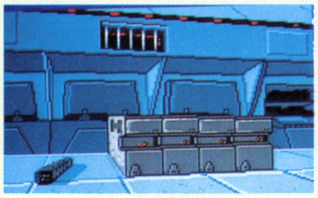


展望室

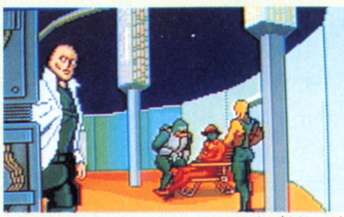
展望室では、３人の男と出会える。それと、プールにいた殺し屋もコブラを見張っているぞ。３人の男のうち、１人だけクイーンラブ号の船員がいる。この男は、展望室の奥にある倉庫と動力室への扉の位置を教えてくれる。そして、倉庫へ行ってみると、殺し屋がいきなり襲ってきて、銃撃戦が始まるので要注意!!



⇧展望室の入口は、階段になっているので、足元に注意してくださ～い



⇧倉庫の中には、アイテムが………!?



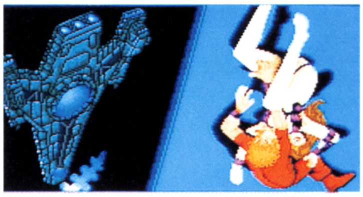
⇧あっ!!　さっきのヤツだ。何者だろう

STAGE 1-B 謎の宇宙船の出現によって物語は展開する!!

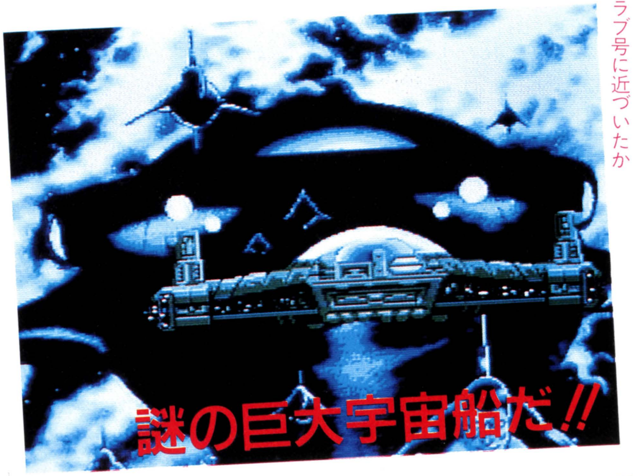
"秘宝"を盗み出すことに成功したコブラは、仲間のレディに連絡をとり、クイーンラブ号から脱出をはかろうとした。そのとき、宇宙遊泳を楽しんでいた女の子たちが、ゲイターと呼ばれる怪物におそわれた。そして、ゲイターの後ろから謎の巨大宇宙船が現れ、コブラたちの乗るクイーンラブ号をゲイターとともに飲み込んでしまったのである。



⬆ゲイターは、宇宙の殺し屋と呼ばれている



⬆強い衝撃がコブラとナタリーを襲う。一体、何が起こったのか？



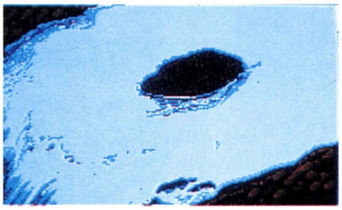
謎の巨大宇宙船だ!!

⬆衝撃の原因は、この巨大宇宙船の接近によるものであった。何故この宇宙船がコブラたちの乗るクイーンラブ号に近づいたか

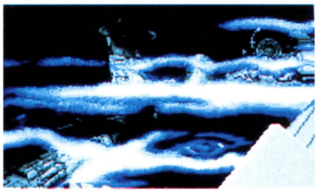
STAGE 2-A 捕鯨船ジゴルから脱出する方法を探せ!!

謎の巨大宇宙船に飲み込まれたクイーンラブ号は強い衝撃を受けたが、コブラたちはエアーロックにいたおかげで助かった。しかし、クイーンラブ号の外へ出るにはある物が必要となる。クイーンラブ号のどこかにあるはずだから、よく探してみてくれ。その後、外へ出たコブラたちは、人の気配がする小屋を発見。その中にはロムールと名乗る老人が住んでいた。ロムールからは、この巨大宇宙船は捕鯨船ジゴルであるという話が聞けるはず。そして、脱出不可能ということも……。

ロムールはコブラたちに、ジゴルがクイーンラブ号を飲み込んだ理由なども話してくれるので、すべて聞いておくように。すべての話を聞き終わると、ロムールがコブラに外を見てきてくれと頼むはず。そして、コブラが外に出たときに、ロムールがナタリーの体を支配してしまうのだ。しかし、ここである行動をすれば、ロムールはコブラの仲間になり、脱出方法を話す。



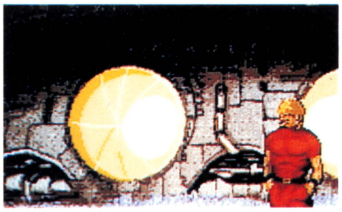
⬆滝のむこう側には、いったい何があるのだろうか!?



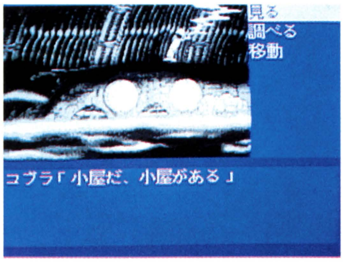
⬆ジゴルの中は、船の墓場みたいだね



⬆運よく脱出できた2人を待つものは？



⬆ロムールの言葉どおり、コブラが外に出た時に……!?



⬆ジゴルに飲み込まれた宇宙船を自分の家にしてロムールは暮らしている



⬆ロムールは、ジゴルについて全て語ってくれる



⬆ロムールは頭だけの宇宙人で、ナタリーの体を支配してしまったのである



竜の道とは!?

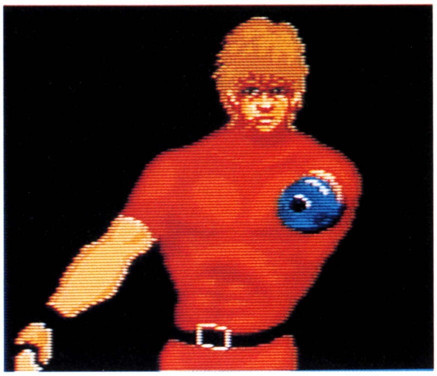
⬆しかし、コブラの行動によって、ロムールは仲間になり、ジゴルからの脱出方法である竜の道の存在を教えてくれる

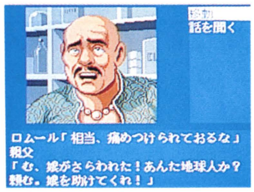
STAGE 2-B 山賊の手から町の娘を救いだすのだ!!

ジゴルからの脱出方法は、竜の道を通ることであった。その竜の道を探すためコブラとロムールは、旅立った。まず最初に向かう場所は、オルゼの町。ここは、コブラたちと同様にジゴルに飲み込まれた人たちが作った町である。この町にコブラたちが着くと、山賊たちが何かことを起こしたという情報が手に入る。その情報によると、よろず屋の娘が山賊に連れ去られたらしい。よろず屋に行くと「娘を助け出してくれ」とコブラは頼まれる。頼みを引き受けたコブラはさっそく山賊の情報を集めると、山賊が3人ウェスタンバーにいることがわかる。ウェスタンバーにいる3人を倒すと、山賊のボスがジャバの村にいるという情報が聞ける。ジャバの村は、山賊たちのアジトだから自由に動きまわることができない。



墓のようにビルが建っているのがオルゼの町


出たぁ〜!! サイコガンこそコブラの最強の武器なのだ。これさえあれば、山賊なんてイチコロさ!!



娘を山賊に連れ去られてしまった、おじさん



このバーに入るには、銃がなくてはダメなんだ


まるで西部劇のワンシーンを見ている気分になってしまうね



サイコガンが火を吹く瞬間はアニメーションしていて、とってもカッコイイのだ



ジャバの村。ここここそ山賊たちのアジトなのだ



ジャバの村に登場する化物で、コブラのサイコガンは通用しない!!

原作者はこう語る!?

寺沢武一氏の代表作であり出世作でもある『コブラ』は、思いいれの方も他の作品以上にあり、ずっと以前からゲーム化したいと考えられていたよう。しかし、1つの独特な世界を持っている『コブラ』の雰囲気が出せないままに実現されなかった。

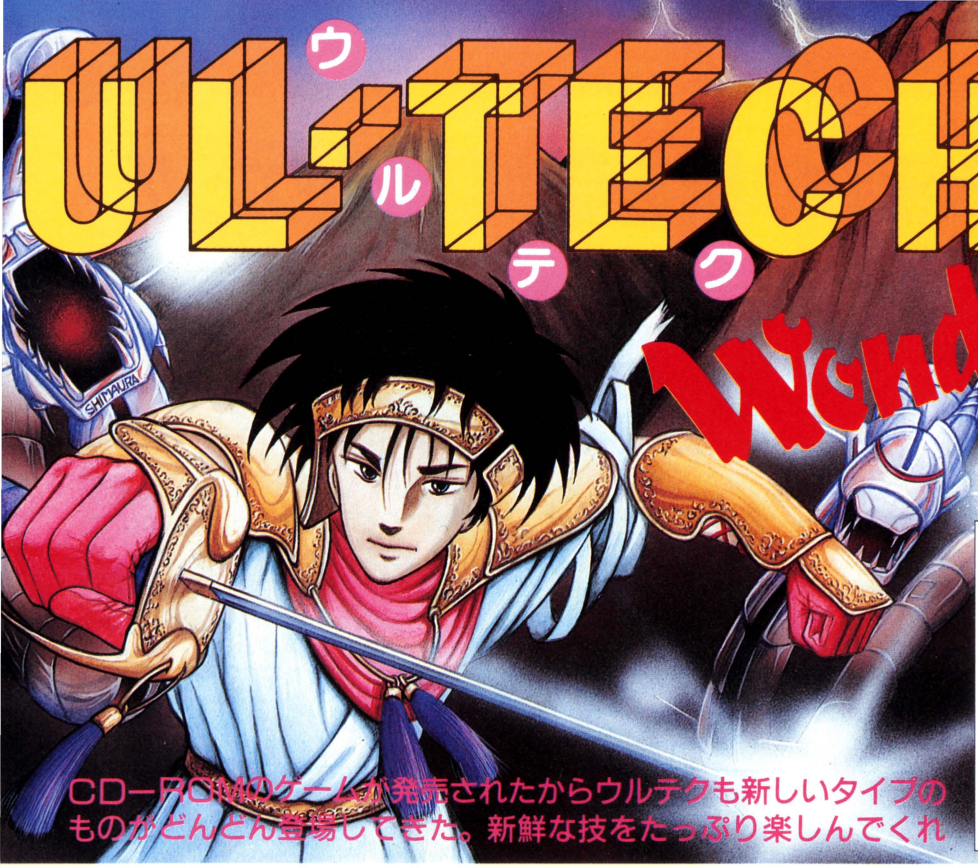
それが今回、ゲーム化できたというのは、CD-ROM²のおかげだといえよう。迫力の銃声などマンガ以上のりんじょう感をもたせることができ、しかもコブラの声を山田康雄氏にたのみ、ほとんど映画のような『コブラ』の世界がつくられたのだ。

ただ残念なのは、時間的余裕がなかったため、完全に監督、製作、総指揮といったかたちで作品をつくれなかったことであるらしく、次回作では、もっと細かくゲームを作ることにタッチしたいという熱意を見せてくれた。

そして、期待の第2作のゲームのほうの構想は、すでに出来ており、さらにリアルな『コブラ』の世界を見せてくれること間違いないようである。


寺沢武一氏 このゲームの主人公であるコブラの生みの親。数々のアクションヒーローをこの世に出してきた、超ベテラン漫画家なのである。


山田康雄氏 今回、コブラの声を演じているベテラン声優さん。皆さんには、ルパンIII世やダーティハリーなどで有名な人でもある。



CD-ROMのゲームが発売されたからウルテクも新しいタイプのものがどんどん登場してきた。新鮮な技をたっぷり楽しんでくれ

UL-TECHのランク

★★★★★	●最高のウルテクには5つの星がつけられる
★★★★☆	●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
★★★☆☆	●なかなかがんばっているといったウルテク
★★☆☆☆	●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
★☆☆☆☆	●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

1 ファイティング・ストリート ★★★★★

ほとんど無敵

東京都
木村直宣クン

強い敵が死ぬほど出てくるこのゲームにほとんど無敵という超ゲキすご技があったぁ～/

敵と戦うときにポーズを連続でかけていればいいだけ。とにかくランボタンをひたすら連打し続ければ、敵はこちらを攻撃できなくなる。そうしているだけでは勝てないので、同時にⅠかⅡボタンを連打していれば、ときどき敵にダメージを与えられるので勝てる。ただし最後のボスと戦うときはⅡボタン、つまりキックでないと勝てないので注意。そんなわけでこの技を使ってエンディングまで行こう。

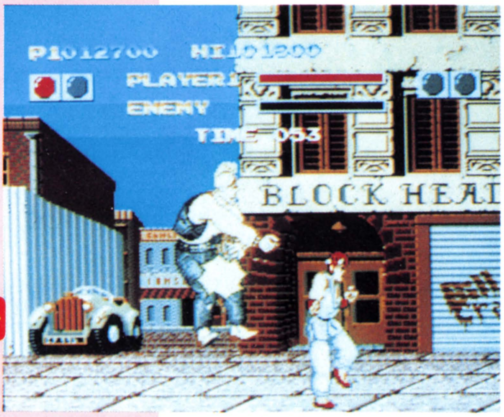
ランとⅠまたはランとⅡを連打



⬆敵が攻撃しようとしたとき……



⬆ポーズをかけると、おとなしくなる



⬆だからぜんぜんダメージを受けずに敵をやっつけた

感動のエンディング



イラスト／島浦孝全

2 ドラゴンスピリット ★★★★★

縦画面でプレイできる

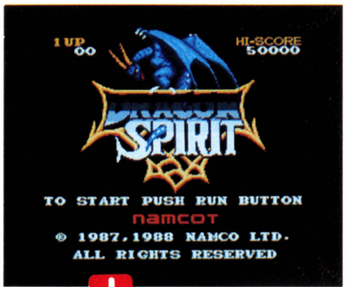
東京都 勝俣秀之クン

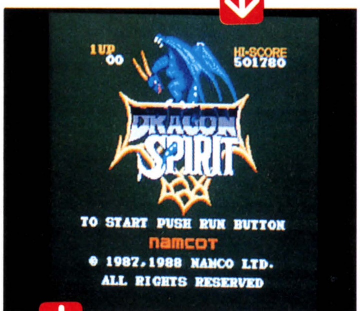
ゲームセンターのドラスピと同じような縦に長い画面でゲームができるウルテク。だからといってテレビを横に倒す必要はないよ。そのかわり縦画面になるとキャラクタが小さくなってしまうけどね。

やり方は少しめんどくさいけど、カンタン。電源を入れてから、57回リセットすればいい。つまりセレクトボタンとランボタンを同時に57回押せばいいのだ。途中でゲームをしてもいいよ。

またセレクトボタンを押しっぱなしで、ランボタンを連打すると、早く縦画面にすることができる。

セレクト+ランを57回押す

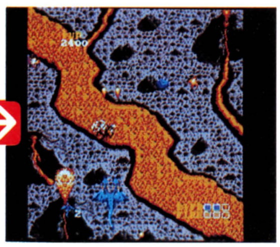




普通はこういうタイトル画面だけど、リセットを57回すると……

こんなゲーセン風な縦長画面になる。まるでX68000みたい！





キャラクタが少し小さく、黒い部分は何も表示されない

2面はこんな感じ。ゲーセンの感覚でできるかな？

4 ドラゴンスピリット ★★☆☆☆

隠れアイテム発見!

静岡県 戸塚靖夫クン

夢のようなパワーアップアイテムが発見された。場所はエリア8のヤリが出てくる手前。右の写真の場所を対地ファイアーで撃つと出てくる。

取るとすごい効力がある。まず、スピードがアップして、パワーウイングとワイドを装備、さらにスモールになってしまうのだ。

このアイテムによるパワーアップで、エリア8の最難関地帯、ヤリが左右から迫ってくるブービートラップを何なくクリアできる。だから絶対にこれを取ってから先へ進みたいところだ。

写真のような地形はステージ7にもあってそこにも同じアイテムが隠れている。





出ました。この場所で対地ファイアーを撃つのです

スモール、ワイド、パワーウイング、スピード！

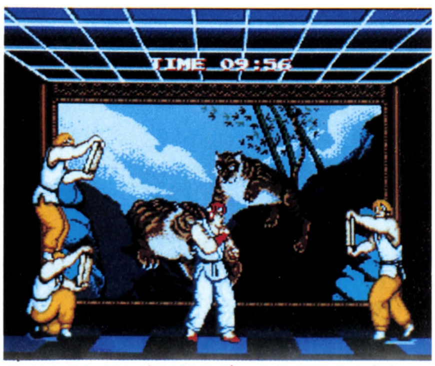
3 ファイティング・ストリート ★★☆☆☆

ボーナス面で波動拳?

大阪府 谷口光昭クン

板を割るボーナス面になったら、波動拳を出すときのように、パッドを下、右ナナメ下、右、Ⅰとすばやく押そう。

うまくすると、波動拳を出したときのように、「はどうけん／」と叫ぶ声が聞こえる。しかし、当然ボーナス面なので、波動拳は出ないという、情けないことになる。



音はすれども姿は見えず。まるで屁のような…

5 ドラゴンスピリット ★☆☆☆☆

タイトル画面が点滅

愛媛県 高木 寿クン

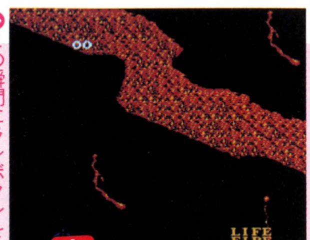
デモ画面が7回点滅する、というだけで何の役にも立たない技。だけどカンタンにできるので、お試しを。

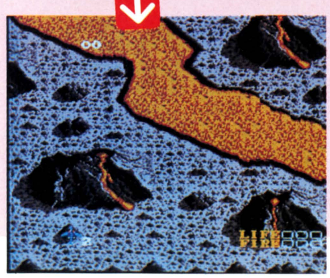
タイトル画面からデモ画面になるときに、デモ画面が明るくなる寸前にランボタンを押せばいい。

タイミングがうまくあうと、ピカピカピカピカピカピカピカと7回画面が点滅する。

そのあとは何事もなかったかのように、普通にゲームができる。

この瞬間にランボタンを押すと……





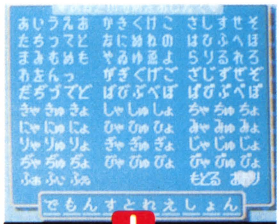
何度も何度も点滅をくり返すのだった

6 No・Ri・Ko ★★★★★

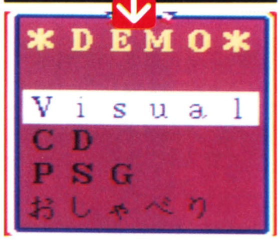
でもんすとれえしょん

徳島県
西　崇クン

名前登録画面で「でもんすとれえしょん」と入れる。カーソルを“おわり”に合わせてスタートする。すると4種類のモードを選択する画面になる。“Visual”はゲーム中のすべてのグラフィックを見ることができる。“CD”はゲーム中で流れる範子ちゃんの歌をぜーんぶ聞けるうれしいモード。“PSG”はゲーム中の効果音を聞くことができる。そして“おしゃべり”は名前登録画面に似た画面で、入力した言葉を範子ちゃんがしゃべってくれる。



パスワードを入力



4種類のモードを選択

CD



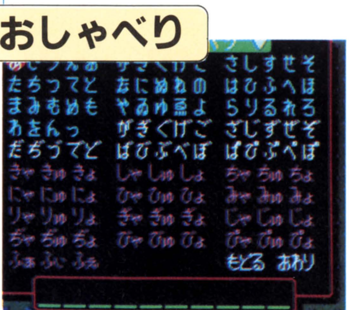
範子ちゃんの歌に耳を傾けよう

PSG



効果音も捨てたものじゃない

おしゃべり



変なこと言わせるんじゃない

Visual



隠れタイトル画面？



範子ちゃんのコンサート風景



うっ！　これはキモチ悪い



スタッフの写真ですかねえ

7 No・Ri・Ko ★★★☆☆

隠れ画面

秋田県
小林　稔クン

ゲームの後半、範子ちゃんの家で雨宿りして、あっちむいてほいのあとで流れ星が流れるシーンがある。このときにただボーッと願いごとを考えているだけじゃ芸がない。ここは積極的に行動、Ⅰ、Ⅱボタンを連打してみよう。すると隠し画面が現れる。隠し画面は3枚あるが、そのうち2枚を紹介しよう。



流れ星さんにどんなお願いをしようかな。うん、やっぱり

撮影の前に髪をといてもらっている





範子ちゃん、こんどはどんな歌を聞かせてくれるのかな？

流れ星が出ている間にⅠ＋Ⅱを連打

8 No・Ri・Ko ★★☆☆☆

アップで写真を撮る

宮城県
長谷悦克クン

範子ちゃんと軽井沢へいったらぜひ試してもらいたいウルテク。範子ちゃんが写真を撮って欲しいといってきて、ポーズを付けている範子ちゃんが画面に出たら、Ⅱボタンを押す。すると全身から顔のアップに切り替わるのだ。後はⅡボタンを押すたびに、範子ちゃんの全身とアップが切り替わる。好きなほうで写真を撮って、自分だけのアルバムを作ろう。



普通は全身が出るけど



Ⅱボタンで範子ちゃんのアップが



ちょっとフレームからはみだすけど



できあがった写真はこうなる

9 No・Ri・Ko ★☆☆☆☆

な・な・しクン

愛知県
横井優樹クン

名前を登録するときには、たいてい自分の名前を入れて、範子ちゃんとのデートを楽しむ人が多いでしょ。でもここで名前を登録しないでゲームを始めてみよう。ゲームを終わるときに範子ちゃんが名前を「ななしくん」と呼んでくれて、登場人物紹介画面では「あなた」となってしまう。



名前登録せずにゲームをする



キミをなんと呼ぼうか困った範子ちゃんは「ななしくん」と言った



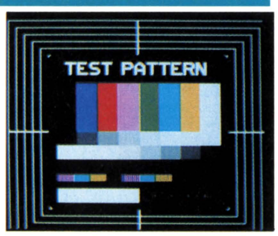
LUCKY BOYは「あなた」だ

10 No・Ri・Ko ★☆☆☆☆

ポン!

栃木県
福田雅之クン

電源を入れたら、画面が出るまでⅠ、Ⅱボタンを押し続けていよう。するとテストパターンの画面が現れて、範子ちゃんの声で「ポン」という音が聞こえる。範子ちゃん、麻雀でもしていたのかな。



ポンという謎の声が

Ⅰ+Ⅱを押し続ける

11 No・Ri・Ko ★☆☆☆☆

じゃんけんで勝つ

東京都
鈴木英治クン

ゲームの後半、範子ちゃんの家であっちむいてほいをしているときに、じゃんけんになかなか勝てないときのウル技。負けてしまったら、Ⅱボタンを押せばキャンセルできるのだ。これで範子ちゃんのアルバムを見るのも楽々だね。



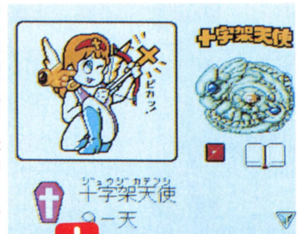
負けたらⅡボタンを押す

12 ビックリマン大事界 ★☆☆☆☆

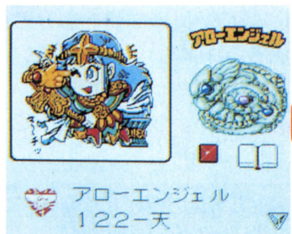
未来や過去が見られる

福井県
原　弘一クン

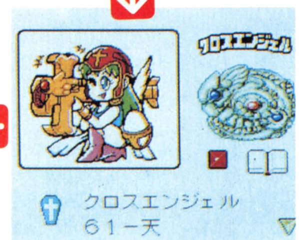
まず大事界を最後までクリアする。またゲームを始めてから、キャラクタの顔にカーソルをあわせてⅠボタンを押してみよう。そのキャラクタが未来か過去に違う姿で登場していれば、それを見ることができる。



十字架天使は未来にはどうなるかというと……



アローエンジェルになるわけ



さらに未来ではクロスエンジェルになる。

13 ビックリマン大事界 ★★★☆☆

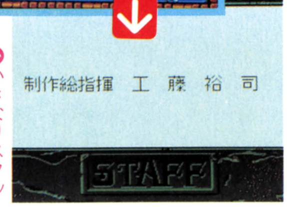
「STAFF」紹介

宮城県
沼崎弘貴クン

すべてをクリアするとスタッフの紹介が流れるが、これをいつでも見ることができるウルテクがある。ただし1度最後までクリアしたことがないとできない。パスワード入力画面で「STAFF」としてからⅠボタンを押そう。するといきなりスタッフ紹介になる。スタッフ紹介が終わるとまたパスワード入力画面になるので何度でもくり返すことができる。



こうしてⅠボタンを押すと……

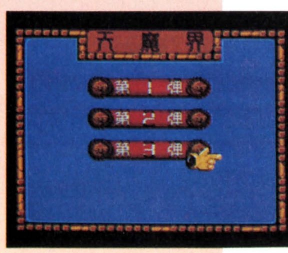


いきなりスタッフ紹介場面

14 ビックリマン大事界 ★☆☆☆☆

怒られる

愛知県
田中　勲クン



何もしないと怒られてしまう

時空マップで何もしないでいるとタイトルに戻ると説明書にも書いてあるが、時空マップの後の第何弾かを選ぶ場面でしばらく何もしないでいても同じように戻ってしまう。

15 スペースハリアー ★★☆☆☆

4分割モード?

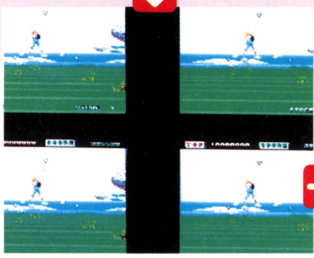
大阪府 原　健クン

妖怪道中記なんかで有名な4分割モードがスペースハリアーにもあった。

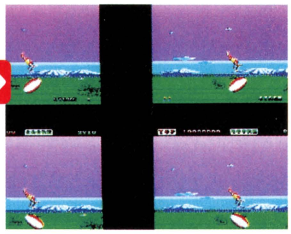
ところがこれをやるには根気が必要。何度も電源を入れたり、消したりしないといけない。何回やったから出るというものではなく、偶然出るのを待つしかない。運のいい人はいきなりできるかも知れないし、運の悪い人はいつまでたってもできないかも知れない。しつこくやってみよう。



しつこくやった結果やっとなった



音楽はそのままだけど、動きがメチャ速い



わけがわからずやられてしまった

17 スペースハリアー ★☆☆☆☆

まぬけなボーナス面

熊本県 大石隆一クン

ボーナスステージの音楽はなかなか素敵。だからポーズをかけてじっくりと聞いてみようという気になる。

ところで、たいていのゲームミュージックは1つのパターンが終わると、くり返しになるけど、この場面の音楽はくり返さずに終わってしまう。だから変なことになる。

音楽を終わらせてから、ポーズを解除して、ボーナスステージを再開するとBGMなしのまぬけな感じになる。



ボーナスステージでポーズする



静かになったのがわかるかな?

16 魔境伝説 ★★☆☆☆

コンティニュー増加

埼玉県 小野英喜クン

3回しかないコンティニューの回数を増やすウルテク。

ゲームオーバーになって表示がでたら、①ボタンとセレクトボタンを押しながら、左を連打しよう。表示されている間に十字キーの左を押した回数だけコンティニューできるようになる。つまり、指の動きが速い高橋名人なんかはかなりコンティニューがたくさんできるというわけ。



残念ながら全滅です。さあ、連打を準備しましょう



この表示が出ている間に何回左を押せるかが勝負



やりました。みごとに増えました

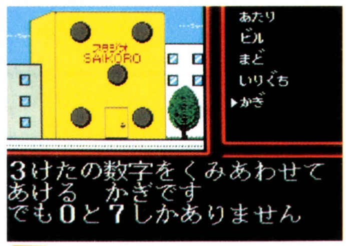
18 定吉七番シリーズ 秀吉の黄金 ★★☆☆☆

ラッキー7でピカピカ

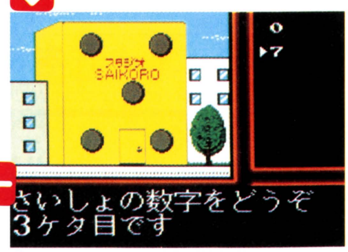
神奈川県 荒井一樹クン

とりあえず1、2章をクリアして3章へ行こう。

そしてスタジオサイコロのところまで行く。ここではパスワードを入力する場面になるから、そうなったら、「777」と入力しよう。するとおめでとうというメッセージが出て、スタジオサイコロの窓がピカピカと点滅する。パチンコのラッキーセブンと関係あるのかな?



スタジオサイコロについた

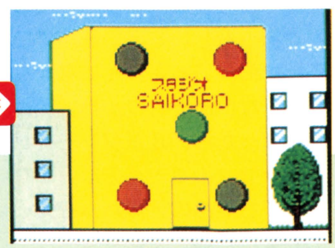


7を入れてみることにしよう

パスワードを777と入力する



これはパチンコ台なのだろうか?



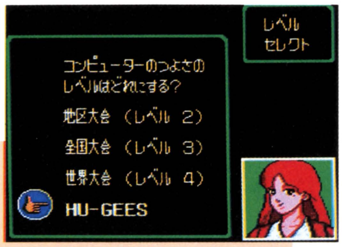
ピカピカと点滅するのか

⑲あっぱれ／ゲートボール ★★★☆☆

Hu-GEESが出現

兵庫県　杉山善男クン

コンピュータと対戦するときにコンピュータの強さを世界大会（レベル4）に合わせて戦おう。これに勝って再び対戦するときにレベルセレクトの画面にすると、世界大会の下にHu-GEESというチームが現れるぞ。このチームは世界大会のレベルよりも手強いチームだぞ。



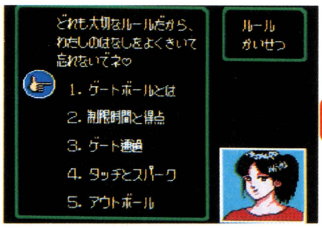
⬆世界大会の下にHu-GEESが出た

⑳あっぱれ／ゲートボール ★★☆☆☆

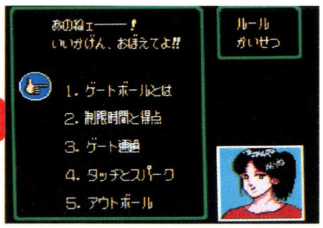
ルール解説で怒られる

新潟県　橋本勝利クン

ルール解説の画面で、どの項目でもいいから1回聞いてみよう。すると、「どれも大切なルールだから…」というふうに言うね。ところが5回聞き終わると、「もう忘れちゃったの？ じゃあ、もう1回言うから、よくきいてネ♡」となり、7回聞き終わると、「あのねェー／ いいかげん、おぼえてよ!!」と怒られてしまうのだ。ちゃんと覚えるように努力しましょう。



⬆いつもならこのように言う



⬆いやー、怒られちゃった

㉑あっぱれ／ゲートボール ★☆☆☆☆

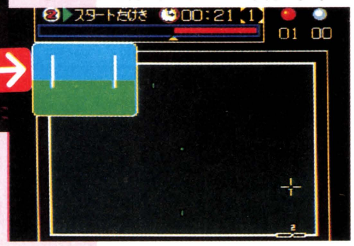
玉が消えてしまった!!

福井県　西よしあきクン

対プレイヤー戦でも対コンピュータ戦でもいいから、まず第1打を打って、第1ゲートを通過させよう。そして第2打を第2ゲートの中へ戻すように打とう。そして次の人がスタートセットして打とうとすると、初めに打った人のボールが第1ゲートのところにあるはずなのに、なくなってしまっているのだ。全体画面のときにはあるのに、どこへ行っていたのかな。次に打つ人がじゃまだから打ち終わるまでどかしていたのかな？



⬆とりあえず最初の人が第1ゲートのところへ打つ



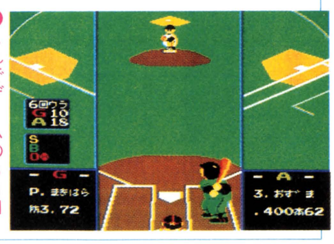
⬆2人目が打とうとすると、第1ゲートのところにボールがない

㉒CD・ROM² ★☆☆☆☆

音楽ミックス技

千葉県　斎藤光求クン

インターフェイスユニットに本体とCD・ROM²をセットした状態でHuカードで遊ぶ。そのときにユニットの電源が入っているのだからCDも動く。そこで自分の好きな曲をかけてゲームを遊ぶことができる。


⬆これでゲームのBGMと混ざる

UL-TECH募集

みんなの投書で発展していくウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトのウルテクを募集しています。説明書や他誌などに載っていない、未発表のウルテクを見つけたら、ハガキまたはFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

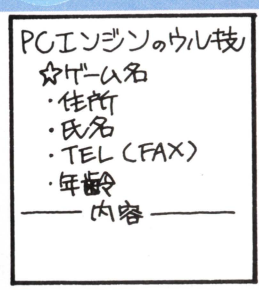
謝礼

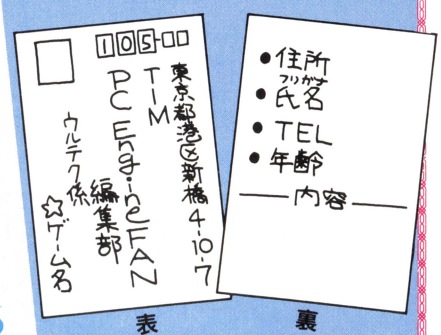
採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。

★★★★★ —金10000円
★★★★☆ —金 8000円
★★★☆☆ —金 6000円
★★☆☆☆ —金 4000円
★☆☆☆☆ —金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係





FAX番号
03(578)6996

関連情報緊急発信!!

ピーシースクランブル PC SCRAMBLE

毎日寒い日が続いているけれど、かぜなんてひいていないかな? ゲームの新作研究や攻略で少し疲れぎみなら、情報満載のこのコーナーでひと休みしよう!!

見る CESリポート

アメリカでもNintendoは人気の的

アメリカで半年に1度開催されるCES (Consumer Electronics Show) ──日本語にすれば家電製品見本市といったところ──が、1月7日から4日間ネバダ州ラスベガスで開かれた。

会場の中心となったコンベンション・センターの一角、ウェストホール (西館) は、まるでゲーム天国といった感じ。家庭用TVゲームやパソコンゲームが、わんさかと画面に映しだされている。

ホールの約半分を占めていたのが、Nintendo (任天堂) の文字。NES (ニンテンドウ・エンターテイメント・システム) という独自のシステムでアメリカ市場を開拓し、いまやおしもおされもせぬ地位を築いている。

このNESに参入する一部のメーカー34社が大きな囲みをつくっていた。そのうち、日本に本社のあるメーカー (日本のメーカーといってしまってもいい) がほぼ半数。したがって日本で発売されているゲームもけっこうあった。

日本の傾向とやや異なるのは、シューティングやアクションゲームがダンゼン人気だということ。RPGやシミュレーションゲームはイマイチらしい。ハデで陽気でやや気短か(?)なアメリカ人の好みか?

ゲームソフトばかりでなく、ハードも新製品が展示され注目されていた。そのなかで、ひときわ人目をひいていたのが『UFORCE』というコントローラ。たぶん「ウルトラ・フォース(力)」を縮めた名だろう。なにが新しいかというと、コントローラに指をふれずに、画面の主人公を動かすことができるのだ。実演ではマイクタイソンのボクシングゲームで、かわいい女の子がKOパンチをきめていたぞ (写真右下)。

ほかに、セガがマスターシステムのゲームを展示していた。残念ながら、PCエンジンは今回には間に合わなかった。でも、いずれCD-ROM²も含めて、アメリカ市場をにぎやかにする日がくる。



コンベンション・センターの西館にドーンとスペースをとっていたNESのブース群。ますます、アメリカ市場で人気をあげているだけに、全米からのゲーム関係者でごったがえしだった。ギャンブルの町も、この会期中は、CESへのお客様にとられたかっこうになった



会場では、商売も忘れて……!? 新作ゲームにたわむれる人の姿も



NESに参加したメーカーは34社で、その半数はアメリカ国内のメーカー



マリオのキャラクタグッズも



『UFORCE』というフシギなコントローラ。触れずに画面のキャラが動くのだ

PC'sスクウェア

『G.S.M.IREM 1 イメージファイト』

アイレムの人気ゲーム、イメージファイトをはじめ、最後の忍道、ビジランテを収録。ゲームメドレーも聴きもの。ポニーキャニオンから、CD2800円。



『G.S.M.CAPCOM 1 大魔界村』

カプコンファン待望のアルバム。カプコンサウンドチームによるアレンジバージョンも、2曲収録されている。ポニーキャニオンから、CD2800円。



知る

ビッグスターがセガを訪問

ゲームで遊ぶマイケル

世界中で大人気のスーパースター、マイケル・ジャクソンが、大のゲーム好きだってことをみんなは知っていたかな？　そんなマイケルが、昨年の12月16日、セガ・エンタープライゼスを訪問した。

業務用ゲームで日本をリードするセガの技術は、世界でもトップクラスで、マイケルもそれをよく知っている。なんと自宅には『アフターバーナー』などのきょう体を持っているっていうからさすがにビッグ。セガを訪れたマイケルは、ゲームソフトの開発工程を見学した後、最新の体感ゲーム『ギャラクシーフォース』を楽しんだ。そして、帰りには、なんと『ギャラクシーフォース』をおみやげにもらったとか。さすがビッグスター、と感心させられるお話でした。



⭘最新型の体感ゲーム『ギャラクシーフォース』のシートに座ってにっこりのマイケル。アメリカの自宅にも、こういった体感ゲームがあって、ゲームセンターさながらだとか。今頃はプレゼントされたこのゲームで遊んでるかもしれないね

⭘セガの16ビット家庭用TVゲーム『メガドライブ』を操作するマイケル。体感ゲームのきょう体も持っているマイケルだけど、こういったお手軽なゲーム機でも、なかなかさまになっているね。『メガドライブ』のソフトの中では、『獣王記』がお気に入りだったとか



使う

枚数が増えたら整理もきちんと

PCエンジンソフト収納ケース

PCエンジンのソフトの数も、だんだんと増えてきた。そうなると、悩みのタネなのがソフトの整理。ソフトのケースはCDと同じ大きさだから、CDラックに並べておけばいいのだけれど、やはり専用のものがほしいよね。そんな要望に応えてくれるケースが西野商店から発売された。15本収納でき、持ち運びにも便利。1600円。



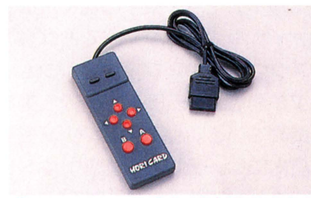
⭘PCエンジンのソフトを大切に守ることができる収納ケース。中には仕切りがあって、ソフトの出し入れも非常にラクだ

使う

片手で使えるファミコンコントローラ

『ホリカード』新発売

『ホリコマンダー』のホリ電機から、ファミコン用の新しいコントローラ『ホリカード』が発売される。これは、従来のコントローラとまったく形が違うのが特徴。十字ボタンを4つのボタンに独立させ、確実な押し分けが可能に。さらに、ボタンの配置の工夫で、すべての操作が片手でできるようになった。発売は2月上旬。1980円。



⭘コントローラ操作が片手でできるので、シミュレーションゲームなど、ゲームの途中でメモをとる必要があるようなときは、とっても便利だ

使う

手によ～くなじむパッド

バトルセットも出たよ

PCエンジンソフト『神武伝承』の発売元であるビッグ・クラブから、PCエンジン用の『バトルセット』が発売された。これは4人まで使えるタップと、Ⅰ・Ⅱボタンそれぞれに、独立した3段階の連射機能がついたパッドのセット。パッドは、手にうまくフィットするように、丸みを持たせた、新しい形状になっている。4680円。



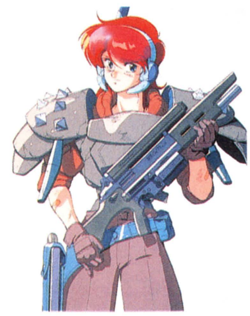
⭘ビッグ・クラブはもともと機材のメンテナンス会社。そのノウハウを生かした、きわめて故障しにくいという設計も、特徴のひとつだ

見る

大ヒット作ビデオの新シリーズ

『レア・ガルフォース』

OVAの大ヒット作『ガルフォース』に新シリーズが登場。第3作目をもっていちおうの完結をみたこのシリーズだが、これでストーリーが完全に終わったわけではない。今回発売されるビデオでは、『レア・ガルフォース』と題して、地球上を舞台に5人の少女たちが戦いを展開する。CBSソニーから3月21日発売予定。5800円。



⭘この少女たちが、戦禍にまき込まれていく。荒廃した地球の大地に、明日は見えるのか…

PC's スクウェア

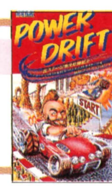
『G.S.M.TECMO 1 忍者龍剣伝』

ファミコンと業務用がほぼ同時に出た、テクモの忍者龍剣伝。組曲風のアレンジが聴きもの。2月1日発売予定。ポニーキャニオンから、CD2800円。



『サイトロン G.S.V.パワードリフト』

セガの大人気ゲーム、パワードリフトの全25コースを完全収録。エクストラステージへの攻略法もバッチリ。ポニーキャニオンから、3800円。



聴く 人気ゲームのサウンド集 『DRAGON SPIRIT』

PCエンジンは、サウンドもウリのひとつ。なかなかいいできのものが多いよね。そんなPCエンジンのBGMを集めたゲーム音楽集『DRAGON SPIRIT』がアポロンから発売される。表題のドラスピはもちろん、妖怪道中記などナムコ・ゲーム・ミュージックが満載。2月5日発売予定。CD3000円、カセット2500円。



○シンプルなジャケットがいいね

見る なんと15分でエンディングに!! 『スーマリ3』攻略ビデオ

スーマリファンの人なら、涙を流して喜びそうな攻略ビデオ『スーマリ3究極マニュアル』が発売された。ビデオだから、攻略本では分からないキャラクタの動きもそっくり画面で見せてくれるぞ。そして、15分でエンディングまで終わってしまうという荒ワザなんてのもあって、とっても面白いよ。CBSソニーから1980円。



○1980円というお買いどくな値段。ビデオについてくるちょっと不思議な攻略本も、なかなか面白い。ところで、『超ウハテク』のコーナーってどこかで聞いたような……

行く F.F.グッズもいっぱいあるよ F.F.オフィシャルショップ

昨年の12月、東京の代々木にファイナルファンタジーでおなじみ、スクウェアのオフィシャルショップが開店し、F.F.ファンの人気を集めている。店名はずばり『F.F.』。店内には、テレカ(1500円)やトレーナー(4900円)などのオリジナルグッズがいっぱい。将来的には、単なるショップではなく、新作発表会などのイベントなども行う、情報発信基地にしていきたいとか。16時~21時(平日)、13時~21時(土・日・祝日)、水・木曜休。



○F.F.ファンでにぎわう店内。☎03-5371-4332

遊ぶ 転倒しても起きあがる根性ラジコン 4Wバギーレーサー

いま、ちまたでは『ミニ4駆』がはやっているけれど、学研から発売されているラジコンカー『4Wバギーレーサー』もなかなかのおもちゃだ。全長25cmほどで、リアルなコーナーアクションが楽しめる。また、坂などで転倒しても、すぐに起きあがって、また走り出すことができるメカが搭載されているのも面白いよ。6800円。



○カーブに合わせて車体をきちんと傾ける。カラーは、ヘルメットが赤と緑の2種類。赤と緑は制御の周波数が違うので、2台で競走することもできる

見る 未来のTOKYOで大活躍 『ゴクウ』ビデオ

間もなくCD-ROM²になる「コブラ」でデビューした寺沢武一。彼が現在連載している、人気ハードアクションの「ゴクウ」が、ビデオになって発売された。左目に、世界中のコンピュータと接続できる端末機をもった、探偵ゴクウのアクションシーンが見もの。監督川尻善昭による映像で、東映ビデオから。12800円。



○寺沢武一の独特な世界が、アニメ画像で展開される。不思議な魅力を持った登場人物が見逃せない

使う テープに漢字が打てる テープライター『テプラ』

名前や文字をテープに印刷してペタペタはれちゃうという、漢字テープライター『テプラ』がキングジムから発売された。『テプラ』の機能は、簡単にいうとテープに直接印字できるハンディワープロってところかな。印字できるテープのカラーも豊富で透明テープもあるから、いろいろな使いかたができそう。本体価格16800円。



○コンパクトなボディに機能が満載されている。文字入力はユニークなダイヤル式で、とってもシンプル

PC'sスクウェア

アニメビデオ『沙羅曼蛇ゴーファーの野望』

美樹本晴彦が描く、繊細タッチのキャラが魅力の沙羅曼蛇シリーズ。今回はシリーズの第3弾で完結編だ。2月25日発売予定。コナミから12800円。



『ファミスタ'88』攻略ビデオ

CBSソニーのGTVから、『ファミスタ'88究極マニュアル』が出た。微妙なタイミングもしっかりと収録されているぞ。攻略本つきで1890円。



雅美ちゃんのジョイナスクラブ

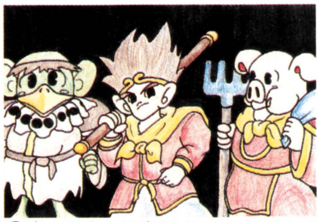
イラストコーナー

なんとなくあわただしかった年末年始もすぎて、みんなもそろそろ本調子にもどってきた頃だと思うけれど、どうかな？　もしかしたら、いまは受験のまっ最中で、ゲームどころじゃないよ、なんていう人もいるかもしれないけれど、あと少しのしんぼうだから、がんばろうね。

このコーナーへのおハガキも、毎日たくさんいただいています。みんな、本当にありがとう。今回は、おハガキの中でもとりわけ数が多い、イラストの大特集です。数々の力作のなかから、ここに紹介できるのは、ほんのわずか。どれを選ぶかはほんとうに難しいのです。今回、ボツになった人も、これにめげないで、また送って下さい。採用の人には記念品をプレゼントいたします。



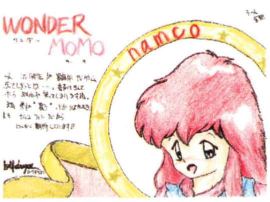
福山市の後藤政信クン。虹に浮かんだ竜王丸がかっこいい！



富士見市の孔雀王クン。とぼけた2人に、悟空がきまってるネ



福山市のAPPLEクン



横須賀市のハーフドラゴンクン



豊田市の頭領クン。りりしい表情の伊織さまだね



尼崎市のMASAクン



埼玉県庄和町の孫悟飯クン



千葉県袖ヶ浦町の甘味屋ろお子クン。受験がんばってネ



大阪市のP－BOYクン。とってもカラフル



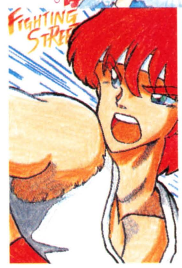
鶴岡市のみはらさくらクン。頼もしそうな勇者たちだね



高槻市の野田紀幸クン。ドラゴンがなかなかうまい



東予市の赤堀真一クン。彩色がていねいでいいね



会津若松市の鈴木督志クン。構図と色使いが大胆かな

ひとこと大募集

イラスト大募集

質問大募集

待ってるよ!!

あて先は…
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
雅美ちゃんのジョイナスクラブ○○係

1月号アンケート読者プレゼント当選者

●ドラゴンスピリット

長　野／小林　秀治・17歳
埼　玉／吉原　秀明・15歳
東　京／大内　　学・14歳
神奈川／市川健太郎・14歳
静　岡／近藤　和明・18歳
福　井／斉藤　幸二・16歳
三　重／山下　泰弘・17歳
奈　良／吉村　弘史・11歳
大　阪／住永　正和・14歳
兵　庫／鯛　　岳夫・13歳
島　根／遠藤　建輔・17歳
広　島／尾野　博一・20歳
山　口／重村　直孝・16歳
徳　島／岡田　拓也・14歳
熊　本／若林　　論・13歳
東　京／丸山　　治・17歳
神奈川／吉島富士夫・20歳
静　岡／水島　博行・13歳
富　山／河口　幸洋・14歳
三　重／松尾　信哉・14歳
大　阪／山下　哲一・12歳
兵　庫／坂口　泰司・17歳
山　口／池田　大樹・15歳
福　岡／山本　邦雄・14歳
長　崎／広島　新也・14歳
　　　　永石　義隆・16歳
宮　崎／鳥取　和弘・21歳

●ビジランテ

北海道／及川　大輔・14歳
　　　　加藤　孝行・17歳
茨　城／須能　　清・15歳

●ダンジョンエクスプローラー

青　森／山崎　博英・15歳
山　形／小林　正和・18歳
千　葉／山崎　紀明・16歳
埼　玉／田島　弘道・16歳
　　　　梅村　茂樹・15歳
東　京／内田　英臣・16歳
福　井／山口　直孝・13歳
岐　阜／長瀬　　斉・16歳
大　阪／高見　紘司・5歳
　　　　西村　浩二・18歳
兵　庫／三木　真司・17歳
島　根／榎本　隆弘・20歳
山　口／坪内　智広・14歳
福　岡／中島　章雄・20歳
宮　崎／下田　健二・15歳

●定吉七番　秀吉の黄金

新　潟／桜井　　潤・13歳
群　馬／田中　正史・22歳
茨　城／伊藤　　弘・19歳
埼　玉／鈴木　　聡・13歳
　　　　山本　憲之・15歳
東　京／徳永　英史・14歳
　　　　宮下　展行・21歳
静　岡／深沢健一郎・14歳
大　阪／大住　政寛・15歳
　　　　石金　　極・10歳
岡　山／浦田　仲治・16歳
鳥　取／西田　正樹・15歳
広　島／梅野　政弘・13歳
香　川／斉藤　千春・21歳
熊　本／田上　幸信・16歳

●ソンソンII

北海道／江部　章弘・14歳
青　森／鈴木　英樹・14歳
岩　手／斉田　康弘・10歳
栃　木／伴　　彰基・14歳
群　馬／野村　直紀・13歳
東　京／香川　朋啓・15歳
　　　　横田　秀明・13歳
神奈川／井本　耕一・16歳
岐　阜／前田　千鶴・18歳
滋　賀／池田　武夫・17歳
大　阪／大西　利昌・19歳
岡　山／片山　義章・17歳
高　知／新田　　功・13歳
宮　崎／河野　通宏・14歳
沖　縄／野原　　学・13歳

●ネクタリス

北海道／吉田　伸行・16歳
新　潟／石田　和彦・17歳
群　馬／松沢　秀樹・16歳
埼　玉／山下　拓也・13歳
東　京／河野　貴樹・19歳
神奈川／瀬良　雅之・15歳
愛　知／手塚　大介・15歳
福　井／小林　俊宏・13歳
京　都／川北　　渡・17歳
大　阪／中島　良浩・15歳
広　島／渡辺　久師・16歳
高　知／吉田　達也・13歳
香　川／石本　顕一・14歳
長　崎／梶本　　聡・14歳
鹿児島／毎床　俊彦・18歳

●死霊戦線

北海道／岡本　雅和・16歳
山　形／矢目　健一・17歳
福　島／国分　忠宏・16歳
千　葉／上原　政一・17歳
東　京／小澤　　誠・15歳
神奈川／竹田　真也・21歳
静　岡／大畑　　雄・10歳
愛　知／森田正志郎・13歳
奈　良／澤井　　陽・26歳
滋　賀／大野　隆宏・16歳
大　阪／戸川　秀樹・14歳
　　　　樋口　和也・13歳
広　島／湧川　修治・14歳
福　岡／杉　　友則・17歳
沖　縄／王城　盛健・20歳

※敬称は省略させていただきました



ソフト120本

各20名様

●アンケートに答えてゲームをもらおう!!

読者プレゼント

今号のプレゼント

① ワンダーモモ……12
② ダンジョンエクスプローラー……16
③ ソンソンII……22
④ ウイニングショット……28
⑤ R-TYPE II……39
⑥ コブラ　黒竜王の伝説……61

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑥)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、40円切手をはってポストまで。しめ切りは2月27日(必着のこと)発表は3月30日発売の5月号です。

アンケート

1 今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

2 今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームソフトを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

4 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

5 また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

6 パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

7 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

8 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

9 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、あるだけすべての番号に○をつけてください。

10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

11 あなたはPC Engine コア構想に興味がありますか?
① ある
② ない
③ 知らない

12 コア構想は次のようなシステムを予定していますが興味があるもの2つ番号に○をつけてください。
① CD-ROM
② カラー液晶テレビ
③ キーボード
④ パソコンインターフェースボード
⑤ パソコン通信アダプター
⑥ 何も興味はない

13 現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号に○をつけてください。
① ぜひ買いたい
② 様子を見てから買う
③ 価格が安ければ買いたい
④ 余り欲しくはない

14 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ　⑦その他

15 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

表1 今月号の記事

No.	表1 今月号の記事
1	〈新作〉コブラ　黒竜王の伝説
2	〈続報〉ワンダーモモ
3	〈攻略〉ダンジョンエクスプローラー
4	〈攻略〉ソンソンII
5	〈攻略〉ウイニングショット
6	〈攻略〉R-TYPE II
7	〈特報〉ダライアス
8	UL-TECH Wonder Land
9	PC SCRAMBLE
10	PC-88FREAK
11	ゲーセンFREAK
12	ゲームベスト10
13	COMING SOON
14	新作発売カレンダー

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミコンマガジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	㊙ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	Beep
11	コンプティーク
12	POPCOM
13	MSX・FAN
14	MSXマガジン
15	コロコロコミック
16	週刊少年ジャンプ
17	週刊少年サンデー
18	週刊少年マガジン
19	週刊少年チャンピオン
20	その他のマンガ誌
21	BOMBなどのバラエティアイドル誌
22	その他

表3 機種

No.	表3 機種
1	ファミコン、ツインファミコン
2	スーパーファミコン
3	MSX、MSX2、MSX2+
4	セガマスターシステム
5	MEGA DRIVE
6	PC-8801、PC-9801シリーズ
7	ゲームボーイ（液晶ゲーム）
8	その他
9	何も持っていない
10	とくに買いたくない

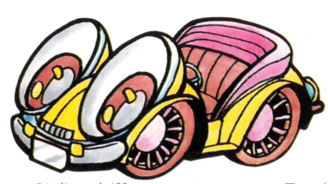


表4 ゲーム名リスト

No.	表4 ゲーム名リスト
1	R-TYPE I
2	R-TYPE II
3	アウトライブ
4	アウトラン
5	あっぱれ/ゲートボール
6	ウイニングショット
7	エイリアンクラッシュ
8	エナジー
9	F-1PILOT
10	ガイアの紋章
11	改造町人シュビビンマン
12	がんばれ/ ゴルフボーイズ
13	コブラ　黒竜王の伝説
14	ゴルフ（仮称）
15	アームドエフ
16	サイバーX
17	定吉七番　秀吉の黄金
18	忍
19	邪聖剣ネクロマンサー
20	死霊戦線
21	神武伝承
22	神武伝承　完結編
23	凄ノ王伝説
24	スペースハリアー
25	NAXAT OPEN
26	ソンソンII
27	大地くんクライシス
28	ダライアス
29	ダンジョンエクスプローラー
30	Deep Blue
31	デジタルチャンプ
32	天外魔境
33	ドラゴンスピリット
34	ネクタリス
35	ネクロスの要塞
36	No・Ri・Ko
37	バイク（仮称）
38	はにい いんざ すかい
39	パワーゴルフ
40	パックランド
41	P47
42	ビジランテ
43	ビックリマン大事界
44	ファイティングストリート
45	ファンタジーゾーン
46	プロテニスワールドコート
47	プロ野球ワールドスタジアム
48	弁慶
49	麻雀学園
50	麻雀刺客（仮称）
51	魔界八犬伝SHADA
52	魔境伝説
53	魔神英雄伝ワタル
54	めぞん一刻
55	モトローダー
56	王将
57	ラビオレプススペシャル（仮称）
58	レインボーアイランド
59	ロックオン
60	ワードナの森
61	わいわい麻雀
62	ワンダーモモ

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ
ゲームブック
第1弾

いよいよ
発売だぞ!

ぼくらのマリオが、ゲームブックで登場だ!!
数々の難関をキミはクリアできるか!?



キノコ王国に、またまたクッパが現れた!!

マリオはピーチ姫救出のため、大魔王クッパの牙城をめざし旅立った。しかし、そのゆくてには、恐ろしい敵や数々のワナが待ち受けているのだ。キノコワールドの7つの国を舞台に、マリオとクッパ一族のドキドキ、ハラハラの痛快アクションゲームブック!!
これを読まなきゃ遅れちゃうぞーだ!!

ファミリーコンピュータMagazine編集部編著

定価420円

大好評発売中

徳間書店

SUPER MARIO BROS. 3

—7本の聖杖(セイントスティック)—

人気パソコンで、知的な歴史シミュレーションを楽しもう

PC88 freak

『信長の野望』が生まれ変わった。群雄割拠する戦国の世を忠実に再現。戦国の英雄たちを伴って戦い抜くのだ！



信長の野望 戦国群雄伝

『信長の野望』は、その後に発売されるシミュレーションゲームに大きな影響を与えた。そして今度、光栄のもう一つの流れ、『三国志』の特徴を取り入れた『群雄伝』が登場したんだ。戦闘モードも強化され、ゲームの臨場感はバツグン。プレイヤーは、１人の大名となって家臣を引き連れ、天下統一を目指す。



新しくなった信長は、オープニングも大きく変身。スクロールして、タイトルや、人物が浮かび上がる

行動力システムを採用

群雄伝にはたくさんの武将が登場し、それぞれの人物は政治力、戦闘力、魅力、野望という要素を持っている。さらに、武将は実行力という数値を持ち、これはコマンドを実行するごとに消費されるのだ。だから、国内にいる武将の行動力がある限り、１ターンで何度でもコマンドを実行できるというわけ。ただし、武将に行動力が残っていないと、順番がきても何もできないことだってあるから大変。行動力は、季節ごとに、政治力の約30％が補充されるから、政治力は大切なのだ。これによって人材活用の難しさが表現されていて、面白いよ。



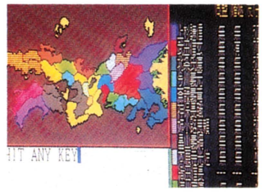
右側の名前が赤く変わっている武将は、コマンド実行不可の意味。毎月の戦略は、計画的に行うこと



商人との取引にも行動力を必要とする

外交交渉も戦術のうち

外交交渉も有効な戦略だ。同盟を結んでおけば、別方向の敵に攻め入る時に安心。婚姻関係を結んでおけば、なお一層の友好を保てる。また、脅迫というコマンドもあって、うまくすれば、他の大名を配下にすることもできる。ただし、これには相手国を上回る莫大な国力が必要なのだ。配下にはならなくても、貢物を送ってきたりするから臨時収入になっていいぞ。



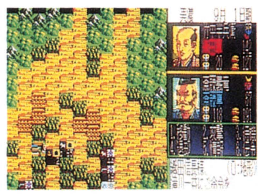
同盟は、友好度が低いと成功しない



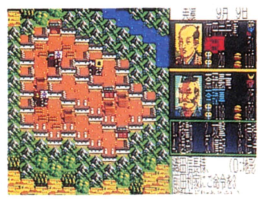
政略結婚は、戦国の世に悲劇を作りだす

合戦モードも強化

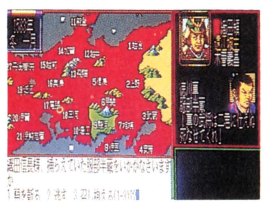
今回改良された目玉の１つが戦闘モード。城外で戦う野戦モードと、城に立てこもる籠城モードとがある。野戦においては、足軽部隊を伏兵させ、敵部隊に奇襲をかけることができるし、山や林に陣を張って、敵を迎え撃ったりというのは野戦ならではの戦略といえる。また、多勢の敵に攻め入られて、野戦に勝ち目なしとみたら、籠城戦に持ち込めばいい。城によっては、どんな大戦力で攻めても、なかなか落とせない城もあるんだ。だけど、食料がなくてはそれもできない。逆に攻める方は、兵糧攻めという戦法が使えるわけで、戦国の合戦の雰囲気をそのまま再現しているのだ。



野戦では、山や林の地形を利用して戦う



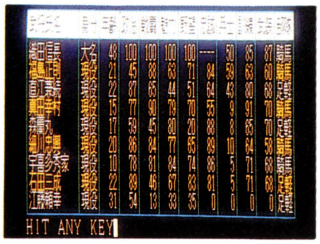
籠城戦では、門を破るのにてまどる



悲惨な戦後処理。捕虜たちの処遇を決める

配下の武将～最大の特徴～

群雄伝の群雄伝たるゆえんは、各武将それぞれの個性にある。戦闘に長けたものもあれば、外交交渉に向いているものもいる。そして、政治力と、戦闘力の合計が大きい武将は、軍師として大名にいろいろと助言をしてくれるぞ。軍師の助言はかなり確かなものだから、戦略には重要な人物といえるね。これらの武将を集めるには、人材探索によって国内から探すか、戦闘時に捕虜にしてから召し抱えることができる。また、隣国の有能な武将は、人材登用で、引き抜くこともできるから、隣国の戦力弱体化に役立つ。だけど、逆に自分の配下が寝返ったり、むほんを起こすこともあるから、配下の武将の忠誠度は、上げておかなければならない。



○国内の武将の一覧表。表を見て、武将たちの能力を確認しておこう



○引き抜きのコマンドを選択したところ。軍師が助言してくれている



○大名と軍師の主従関係。何事も、軍師の助言を取り入れることが、国政に幸いする

大名

配下に武将を従えて、全国制覇をもくろむ戦国の大名たち。織田信長、武田信玄、徳川家康などがこれにあたる。プレイヤーは、この中の一人となって天下統一を目指し、戦うのだ。



○信玄を苦しめた上杉謙信。まさに神がかり的な強さなのだ



○近江大名浅井長政。中央に囲まれた領土を若さを武器に守る

軍師

政治力、戦闘力の合計値が、150以上の武将がこの権限を持つ。軍師なしでは、国が成り立たない。あまり豊かでない国の開発や、最前線の国にはぜひとも必要な人材だといえる。



○信玄の右腕的存在の山本勘助。有能にして勇猛な武将だ



○序盤に登場する名軍師の一人。彼を味方に前半をしのげ

家臣

大名の配下となって、国作りに、戦闘に尽力する武将たち。無名ながら、個性豊かな武将も多く、ひいきの武将をみつけたら、どんなことをしてでも召し抱えるぐらいに思い入れると楽しめる。

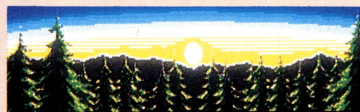


○大阪夏の陣で今一歩家康に及ばなかった名将。十勇士を集めろ



○なぜか女性に人気の高い森蘭丸。本能寺の変にて討ち死にした

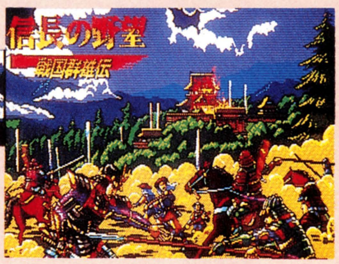
88ならではのグラフィックデモ



ゲームを始める前のオープニングや、終了時のエンディングには、88のグラフィックを生かしたデモグラフィックが表示される。横方向にスクロールする画面が、戦国の雰囲気だ。

オープニング





○明るい山々が連なる画面がスクロールしていく。やがて画面は戦場へと続く。群雄伝の始まりだ

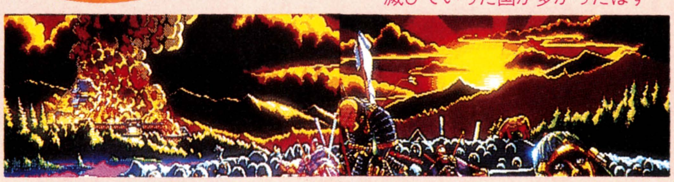
武将名鑑

○オープニングにつづいて、主な武将たちの紹介がはじまる。つぎつぎに現れる武将の顔に注目



敗北

○悲惨な敗戦エンディング。戦国の世では、このように、無残にも滅びていった国が多かったはず



イベント

○ゲーム中のイベントにもたくさんのデモ画面が用意されている。なかなかエグイ画面もあるのだ



ゲームフリーク主宰田尻智の

ゲーセンFREAK（フリーク）



大好評活躍中
タイトー

最近、素直なゲームって少ないと思います。シンプルな操作と構成で楽しめるゲーム、業務用も家庭用もあまり見かけませんよね。今月紹介するゲームは、その数少ない素直なゲームのひとつなのです。

OPERATION THUNDER BOLT
オペレーション サンダーボルト

2人同時プレイも可能

このゲームは、昨年主にアメリカで大ヒットを記録したビデオゲーム『オペレーションウルフ』の続編として作られました。

今回は、前作にはなかった2人同時プレイと3D画面が付け加えられ、ラウンド数も8つに増えています。

日頃のウップンを晴すには最適な爽快感あふれるゲームです。

STORY

パリ発ボストン行きDC-10がハイジャック信号を発信した。犯人グループのアラブ系ゲリラは「捕われた同士23人を釈放せよ！　さもなくば24時間後、乗客を1人ずつ処刑する！」と通告。アメリカCIA長官ダンフォースは、この緊急事態を収拾するために、ある人物にハイジャック機へ潜入させることを、大統領に提案した。「不可能を可能にする、戦争のプロです！」

こうして主人公、キミ（ロイ・アダムス）と戦友スミスは敵地へと乗り込むのだっ！



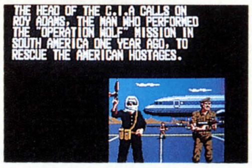
1 パリ発ボストン行きDC-10はハイジャックされた



2 ゲリラは乗客たちを処刑するつもりなのだ！



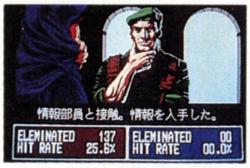
3 乗客を乗せたまま旅客機はアフリカのカルビア国へ



4 CIAは、1年前に「オペレーションウルフ」で



5 活躍したロイ・アダムスに乗客の救助を依頼した！

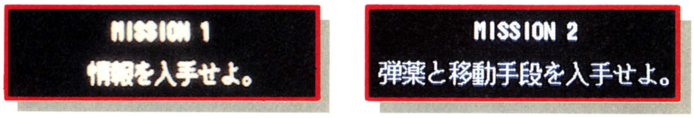


6 途中、味方の情報部員と連絡を取りながら



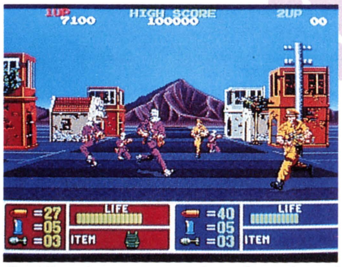
7 ハイジャックされた旅客機までたどり着こう！

ミッションは全部で8



まずはミッション1。情報部員のところまで行って、情報をもらって下さい。最初だけあってやさしいですから、なるべく無駄撃ちをしないようにプレイしましょう。ロケット砲もまだ使わなくていいハズ。

ミッション2は、前作と同じように背景は横に流れていきます。ときどき画面をヨコ切る動物に注目、撃ってみて下さい。レーザーサイトなどのアイテムが手に入り、プレイが有利になります。



手前に次々とやってくるゲリラたち！



装甲車はとてもカタイ！

画面情報に注意し作戦を行え



①1upインフォメーションパネル　②2upインフォメーションパネル　③武器残弾数表示　④アイテム表示　⑤ライフメーター　⑥⑦敵　⑧着弾点　⑨障害物　⑩スコアー



アップライトタイプのキャビネットです

MISSION 3
敵アジトへ向え。

ミッション3は前後からヘリコプターやジープが攻撃してきます。落ちてくるパラシュートを撃つと弾を補給できます。



⊙戦闘機やジープとの死闘が続く

MISSION 4
人質を救出せよ。

ミッション4。人質のおねえさんが手を振っています！ 人質は味方なので撃ってはいけません。助けると、「Thank you」とお礼を言ってくれます。



⊙おねーさんは美人。撃ってはいけない

MISSION 5
敵本拠地へ向え。

ミッション5は、またまた3D画面での戦い。水上をボートで進んでいきます。戦闘機から突如飛び降りてくるゲリラもいるので注意！

MISSION 6
人質を救出せよ。

このあたりから結構難しくなります。マシンガンで撃ち切れないほど敵が出ることも。そのときはロケット砲を使います。

MISSION 7
脱出ルートを確保せよ。

飛行場まで来ました。長い滑走路の果てに、問題のハイジャック機があります。戦闘はますます厳しくなりますが、早く乗り込んで乗客を助けて下さい！



⊙ロケット砲が心強い武器ですよ！

MISSION 8
脱出せよ。

ラスト。いよいよクライマックスです。ハイジャック機の機長がゲリラに捕われています。機長に当てないようにゲリラを倒さなくてはいけません。上手く倒せば作戦は終了です！



⊙ハイジャック機のなか



⊙ゲリラを狙って撃って！



⊙乗客たちは救われました。おめでとう

OPERATION THUNDER BOLT
オペレーション サンダーボルト

開発スタッフに聞く

Q：このゲームを作るきっかけは何だったのですか？

A：このゲームはオペレーションウルフから発展しています。前作の雰囲気を残しつつ前作よりハデさを出すために2人同時プレイをできるようにしました。

Q：開発に苦労したのはどのへんでしょう。

A：前作と違い2人同時プレイですのでエンディング1つとっても3種類用意し、フロントビューシーンも敵の動きが単調になると面白くありませんので、その表現方法に苦労しました。

Q：このゲームの気に入っている点はどこでしょう。

A：2人で遊んだときなどアイテムの取りあいになり、プレイヤーの性格がでる所です。

Q：最後にプレイヤーへのメッセージをお願いします。

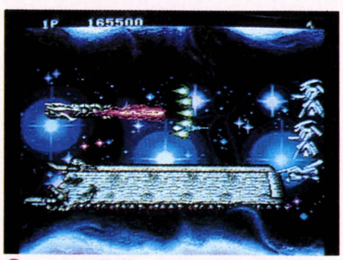
A：今回の作戦は、前作以上の困難が待ち受けています。心してかからないと、任務は遂行できません。死力を尽くして撃ちまくり、無事脱出してください。

卒業・春休みの
ゲーセン情報

2月3月の注目すべき新製品は、やはりナムコの『ウイニングラン』でしょう。これはナムコが長い開発期間をかけた、いわば超大作です。アタリ社『アイロボット』の画面に似た立体処理のコンピュータグラフィックスによるリアルな体感レーシングです。難しいゲームですが一度はプレイして欲しいですね。

ナムコはもうひとつギリシャ神話をモチーフにした縦型のシューティングゲームも出します。アニメ&ゲームファンが、いかにも喜びそうな女の子の緊縛シーンがデモ画面に挿入されてます。

この他、これから先の新作情報では、タイトーの横スクロールシューティング『ヘルファイアー』、アクションゲーム『スーパーマン』などがあります。また名称はまだわかりませんがアイレム社ではパズルゲームを開発中とのことです。



⊙これは天聖龍。母龍を操り龍を救え

	タイトル	ジャンル	メーカー
2月	●飛鳥&飛鳥	シューティング	タイトー
	戦闘機"飛鳥"に乗り、地球侵略者と戦うシューティングゲーム		
	●M.I.A	アクション	コナミ
	ベトナム戦争中に行方不明になった兵士を救出に向かう		
	●ブラッディウルフ	アクション	データイースト
	大統領救出に向かう特殊部隊"ブラッディウルフ"の物語！		
	●レッスルウォー	プロレス	セガ
	8ラウンドそれぞれ違うレスラーと対戦するプロレスゲーム		
	●ウイニングラン	ドライブ	ナムコ
	3DのC.G.によるレーシングシミュレーションマシン		
	●フェリオス	シューティング	ナムコ
	ギリシャ神話をモチーフにしたシューティングゲーム		
	●上海II	パズル	サン電子
	人気のパズルゲーム『上海』。これはその続編です		
3月以降	●天地を喰らう	アクション	カプコン
	三国志をテーマにした本宮ひろ志の人気マンガをゲーム化		
	●ベイルート	アクション	サン電子
	2人同時プレイも可能なコントラタイプのアクションゲーム		
	●怒3	アクション	SNK
	さらわれた次期大統領の息子を救出に向かう。シリーズ3作目		
	●天聖龍	シューティング	ジャレコ
	巨龍を操り敵と戦う。捕われた母龍を助け出すのが目的		

最新データでPCソフトの現状を分析

ゲームベスト10

年末年始のゲーム売り上げは、はたして……!? キミの買ったゲームはどれかな?

PART1 売り上げ 年末年始はTVを忘れてシューティング!?

年末年始というのは、玩具業界にとって1番の稼ぎ時なわけで、PCも新しいゲームが4作発表された。普段は1ヵ月に1作くらいのペースだから、いかにこの時期を狙っていたかがわかる。なかでも、とくに売れたのが『ドラゴンスピリット』。延期に継ぐ延期でユーザーをやきもきさせていたが、ようやく発売されて、予想どおりにヒットしたわけだ。確かに出来もいい。

それを追うのが『スペースハリアー』で、どちらも業務用で人気の高かったシューティングゲーム。対してオリジナルゲームのほうは、異色のスポーツものである『あっぱれゲートボール』がウケた。家族そろって楽しめるところがよかったようだ。

注目ゲーム



ドラゴンスピリット

売り上げベスト10

12/5~12/11

前週順位	順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
—	1	★スペースハリアー	NECアベニュー	135
1	2	ファイティング・ストリート	ハドソン	106
2	3	No・Ri・Ko	ハドソン	18
3	4	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	10
4	5	R-TYPE	ハドソン	9
12	6	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	8
10	7	プロ野球ワールドスタジアム	ナムコ	6
5	8	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	5
7	9	ガイアの紋章	NCS	5
15	10	プロテニスワールドコート	ナムコ	4

12/12~12/18

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	★ドラゴンスピリット	ナムコ	236
2	スペースハリアー	NECアベニュー	73
3	ファイティング・ストリート	ハドソン	25
4	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	12
5	R-TYPE	ハドソン	10
6	No・Ri・Ko	ハドソン	8
7	エイリアンクラッシュ	ナグザット	7
8	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	7
9	戦国麻雀	ハドソン	5
10	プロ野球ワールドスタジアム	ナムコ	5

12/19~12/25

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	ドラゴンスピリット	ナムコ	80
2	スペースハリアー	NECアベニュー	56
3	★あっぱれゲートボール	ハドソン	22
4	R-TYPE	ハドソン	20
5	ファイティング・ストリート	ハドソン	16
6	★ビックリマン大事界	ハドソン	14
7	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	12
8	魔境伝説	ビクター音楽産業	11
9	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	11
10	遊々人生	ハドソン	11

12/26~1/1

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	ドラゴンスピリット	ナムコ	73
2	スペースハリアー	NECアベニュー	58
3	あっぱれゲートボール	ハドソン	39
4	No・Ri・Ko	ハドソン	26
5	ビックリマン大事界	ハドソン	23
6	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	19
7	ファイティング・ストリート	ハドソン	19
8	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	18
9	R-TYPE	ハドソン	15
10	カトちゃんケンちゃん	ハドソン	13

1/2~1/8

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	ドラゴンスピリット	ナムコ	94
2	スペースハリアー	NECアベニュー	78
3	R-TYPE	ハドソン	35
4	ファイティング・ストリート	ハドソン	22
5	あっぱれゲートボール	ハドソン	19
6	魔境伝説	ビクター音楽産業	19
7	遊々人生	ハドソン	19
8	ビックリマン大事界	ハドソン	17
9	カトちゃんケンちゃん	ハドソン	17
10	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	17

●売り上げベスト10の表は全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で独自に集計したものです。

★印は、その週に発売されたゲームです。

PART2 前人気 ダンジョンエクスプローラー首位を譲らず

前人気では、ハドソンのダンジョンエクスプローラーと天外魔境が前回より大きく票をのばし、1位と2位の座についた。これらはともに、PC独自のソフトだ。ほか、ワンダーモモ以下の業務用からの移植ソフトをみても、ファミコンなどに移植されていないものが中心。PCらしいゲームが望まれている。

1月30日以降に出るゲーム 前人気ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	%	順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	23.8	6	ネクタリス	ハドソン	8.0
2	天外魔境	ハドソン	19.4	7	改造町人シュビビンマン	NCS	7.4
3	ワンダーモモ	ナムコ	14.4	8	アウトライブ	サン電子	7.2
4	ダライアス	NECアベニュー	9.2	9	神武伝承	ビッグ・クラブ	6.0
5	アウトラン	NECアベニュー	8.2	10	めぞん一刻	マイクロキャビン	5.0

PART3 移植希望 超ムズの業務用があい変わらず人気を独占

今号では、シリーズになっているゲームは1つに統一して集計した。『イース』や『ドラゴンクエスト』などが%を伸ばしたように見えるのはそのため。そのほかはあい変わらず超ムズの業務用が人気だ。今回『大魔界村』が1位を獲得したのは『グラディウスII』をファミコン版で満足した人がいるためかも。

PCにしてほしいゲームベスト10

順位	ゲーム名	機種名	%	順位	ゲーム名	機種名	%
1	大魔界村	(業)	12.4	6	スプラッターハウス	(業)	4.4
2	グラディウスII	(業)(フ)	11.8	7	イメージファイト	(業)	4.4
3	イース(I・II)	(パ)(フ)(セ)	6.8	8	アフターバーナー(I・II)	(業)(セ)	4.2
4	ドラゴンクエスト(I・II・III)	(パ)(フ)	6.2	9	超絶倫人ベラボーマン	(業)	3.6
5	源平討魔伝	(業)(パ)	4.6	10	ラスト・ハルマゲドン	(パ)	2.0

PART4 読者評価 ファイティング・ストリート2位にくいこむ

今回はCD-ROM²のソフト2本と業務用の移植2本、オリジナルゲーム1本の計5本が評価に加わった。CD-ROM²のほうは音楽とオリジナリティで、おのおの1位を獲得したが、1番最初に出るソフトは性能証明用の偏った特徴を持ったものになりやすいらしく、他の得点はどれも振るわなかった。これからに期待したいものだ。

読者の採点によるゲーム成績表

順位	ゲーム名	投票率(%)	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合得点
1	R-TYPE	90.6	4.384(2)	4.339(2)	4.280(1)	3.922(2)	4.498(1)	4.024(3)	25.450
2	★ファイティング・ストリート	27.6	4.376(3)	4.586(1)	3.949(2)	3.347(16)	4.311(2)	3.833(5)	24.405
3	定吉七番　秀吉の黄金	18.6	4.311(4)	4.096(6)	3.892(3)	3.827(6)	4.107(5)	3.688(6)	23.924
4	★ドラゴンスピリット	60.2	4.112(8)	4.132(5)	3.857(4)	3.847(5)	4.126(3)	3.631(8)	23.707
5	プロテニスワールドコート	54.6	4.095(9)	3.611(12)	3.857(4)	3.655(9)	4.065(6)	3.959(4)	23.245
6	ギャラガ'88	58.2	4.085(11)	4.082(7)	3.793(6)	3.886(3)	3.821(8)	3.391(14)	23.061
7	★スペースハリアー	54.6	4.062(13)	3.721(9)	3.326(17)	3.948(1)	4.120(4)	3.542(10)	22.721
8	エイリアンクラッシュ	31.4	4.012(14)	3.783(8)	3.528(12)	3.872(4)	3.796(10)	3.668(7)	22.662
10	★あっぱれ！ ゲートボール	21.8	4.165(6)	3.330(17)	3.623(9)	3.697(8)	3.541(16)	4.165(2)	22.522
12	★No・Ri・Ko	11.2	4.160(7)	4.142(4)	3.250(18)	3.714(7)	2.857(24)	4.178(1)	22.303

上の表は1988年12月25日までに発売の26本のゲームについて500通のアンケートを集計した結果です。★印は今号で評価されたゲームです
円カコミ数字は各項目中の順位です。

評判ゲーム



ファイティング・ストリート

●売り上げベスト10以外の表は、読者の皆様のアンケートから無作為に500通選び、集計しました。
表中、(業)は業務用、(セ)はセガ、(パ)はパソコン、(フ)はファミコンのゲームを表しています。

Coming Soon Special

ニューソフト発売情報

P・47／アウトライブ／サイバークロス／わいわい麻雀／めぞん一刻／パックランド／弁慶／エナジー／がんばれ！ ゴルフボーイズ／忍／アウトラン／ナグザットオープン／Deep Blue 海底神話／魔界八犬伝 SHADA／F-1 PILOT／麻雀刺客／パワーゴルフ／ロックオン／麻雀学園

節分で豆をまいたその後は、泣いたり、笑ったりの聖(セント)バレンタインデー!! チョコが食べられずに悲しんでいるキミには、この最新情報で、ホクホク満足してもらおうかな!?

P・47

3月下旬発売予定　エイコム
予価5200円／2メガ

新規参入会社エイコムの第1弾

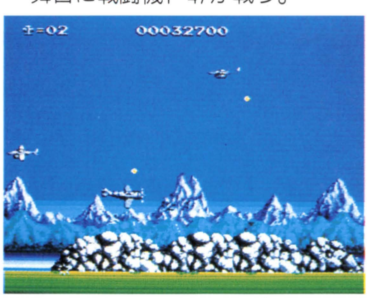
またまたの新しい会社参入でおもしろくなってきた!!

PCエンジンに新しく株式会社エイコムが参入した!! しかも秘かに開発を進めていたのか、第1弾のソフト『P・47』は、ほぼ完成しているといっていいできあがりになっていた。エイコムは、かなりソフトの開発力のある会社のようだ。今後も十分期待してよさそう。

『P・47』は業務用からの移植の横スクロールシューティングゲーム。ヨーロッパ西部戦線を舞台に戦闘機P47が戦う。



⬆これがタイトル画面。自機が画面を飛び回るのだ



⬆横スクロールのパワーアップシューティングゲーム。2重スクロールしている

各ステージはこんなかんじで移植されたのだった

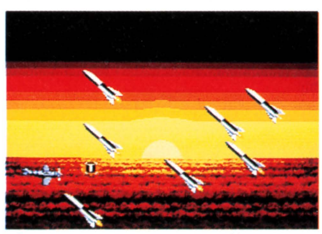
リパブリックP47サンダーボルトをはじめ実在の戦闘機や戦車が出てくる全8ステージ。

P47の武器は、機銃と、アイテムによって変化する特殊兵器。


⬆戦闘機P47を操り戦う

特に美しいのがステージ2。夕日に映える雲の上での戦闘シーンなのだが、なんと背景が4重スクロールする。しかも、ロケット戦闘機が雨あられのように飛んでくる。

そのほかにも巨大な敵戦艦など変化にとんでいる。


⬆ステージ2は、こんなに美しい。でも、このロケットの数を見て!! 並じゃない難しさだ

⬇ステージ1のラスト。中型爆撃機との戦い。弾を何発も撃ちこもう


⬇ステージ2。美しい夕日に見とれているひまがない。戦いはハードだ


⬇ステージ4では、大戦艦ビスマルクと戦う、とっても強い


 ※画面は開発中のものです

アイテムで攻撃が変化する

特殊武器の使い方によって戦いは有利になったりする

敵のヘリを破壊するとパワーアップアイテムが出現する。これは場所によって変わる。

特殊武器は、それぞれに利点もあるが欠点もある。各ステージによって特長をいかせる特殊武器を使えるように紹介しよう。

ここで紹介したアイテムのほかにCONTINEというアイテムもある。これはコンティニューを1回増やすことができるものだ。

しかし、難易度の高いこのゲームは、いくらコンティニューがあってもなかなか先のステージへ行けない。

MISSILE

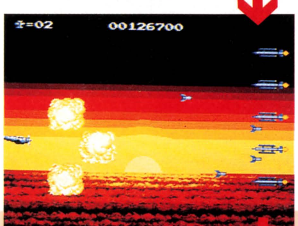
1つ取るとミサイルが4つ前へ撃てるようになる。それ以降は取るごとにミサイルの数も増え攻撃力も上がる。上下広範囲に広がるので、空中の敵機が多いところで有効に使える。



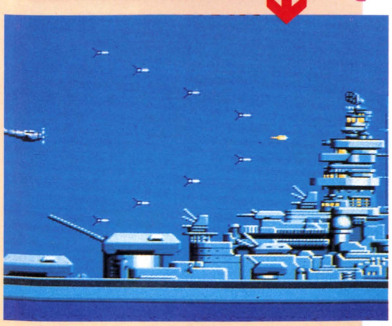
最初は4つのミサイルが前方に飛んでいく



つぎにミサイルは6つ出るようになる



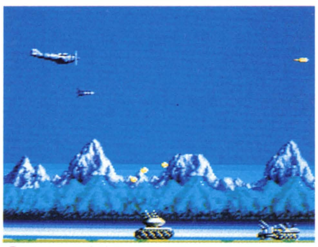
前方からの攻撃には、とっても便利だ



最後には、こんなにミサイルを撃てるようになる。こうなればもう安心

BOMB

地上の敵戦車と戦うときに有効な特殊兵器。P47の移動速度によって遠くに落としたり、真下に落としたりできる。また上空で連射していると、空中の敵機をかなり楽に破壊できる。



地上の戦車へめがけてボムを打ちこめるようになった

EXPLOSION

散弾砲のように空中で8方向に分裂する弾を出す。分裂する前に敵に当てると破壊力が高いので、1発で倒せない敵機などに有効。ただし連射できないのが欠点。



大きめのミサイルだ

弾がパッと散って周りの敵を爆破してくれた



TURRET

方向キーを押している方へ弾を2発出す。連射できる。後方にいる敵へ攻撃するときなどに使える。

方向キーを押さない状態のときは、右下へ弾を発射する。



右斜下に弾を発射!! ちょっと弱そう



後ろの敵には、方向キーの左を押しながら攻撃

SPEED

取るごとにP47のスピードが速くなる。2つ取った程度が、操作しやすい。このアイテムを取っても使える特殊武器は変わらない。



速く動けば有効

1UP

ゲームスタート時には、残機は2つだけれど、このアイテムを取ることにより残機が1つ増える。

とにかく難しいゲームだけにとってもありがたい。



こんなところで1UPを取ることができるのだった!! ラッキー

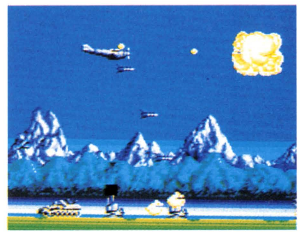
パワーアップアイテムとその効果を紹介しよう!!

特殊武器の有効な使い方をいくつか例をあげて紹介しておこう。

BOMBは意外と便利な武器だ。ステージ1は、このBOMBを使ってクリアするのが1番楽だと思う。

MISSILEは取るごとにパワーアップする。しかも途中他のアイテムを取ってもMISSILEを再び取ると1段階アップしている。空中の敵だけのステージ2やステージ5などは、これを使おう。

まだまだ他にもいろんな使い方があるぞ。



爆弾を連射して弾幕をはることもできる



空中の敵にはめっぽう強いミサイルを発射



TURRETは敵が多く出現するところでは不利になってしまう

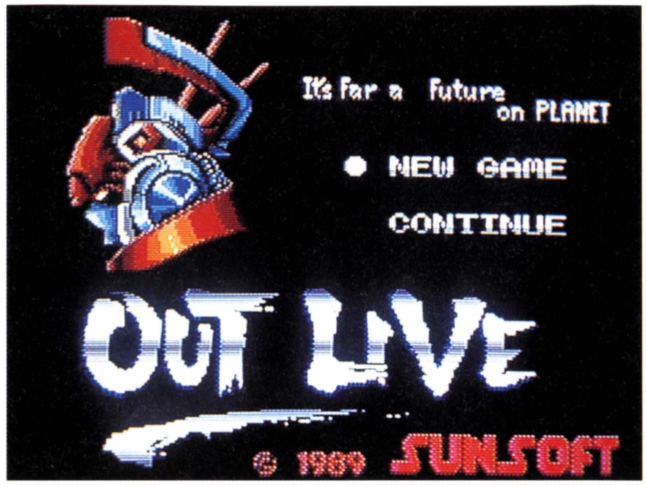


MISSILEで戦艦と戦うのも少し不利。やはりここはボムがほしい

アウトライブ

3月16日発売予定　サン電子
予価5600円／2メガ

3Dダンジョン RPGが完成!!



○これがタイトル画面。操縦するFWの頭部を側面から見たグラフィックだけのシンプルでシブめの画面

ダンジョンへ進む前に街で装備をととのえなくては!!

ゲームは兵器開発の拠点といえるラフラの街から始まる。惑星の地下へ進む前に、この街をぶらつく。街には、メンテナンス、サロン、アーマーショップ、ガンショップ、アイテムショップがある。

メンテナンスでは、FW（ファイティングウォーカー）の修理およびエネルギーのチャージ。

サロンでは、人と会話することで情報を得られる。

ショップでは、FWの武器などをそれぞれ売っている。

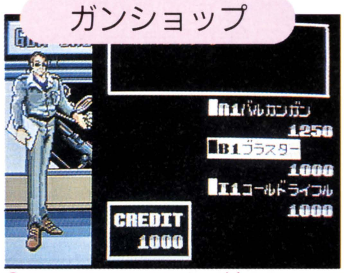
ガンショップで売られているガンは、大きく分けると、実弾系、ファイアー系、アイス系、レーザー系の4種があり。敵によって効果のあるものが変わるので使いわけるようにする。

アーマーショップでは、アーマーとシールドを売っている。やはり高いものほどダメージを少なくすることができる。

ダンジョンで敵を倒すとポイントが入る。街に戻るとポイントによってクレジットが増え、それで買い物ができる。

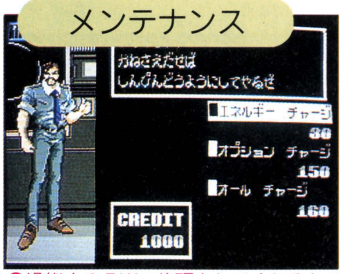
ラフラの先にはトリントンなど7つの街がある。

ガンショップ



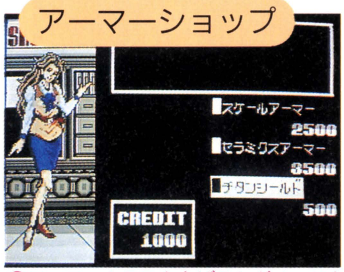
○ラフラでは3つのガンが売られている。ガンは4つ持つことができるけれど……

メンテナンス



○操縦するFWの修理をしてくれるところ。でもクレジットがないとだめ

アーマーショップ



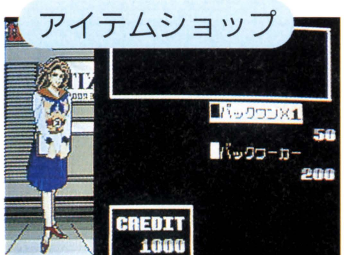
○アーマークラスを上げるとダメージを受けにくくなる。シールドもほしいが

サロン



○サロンには、いろんな人がいる。話を聞いて情報を得るところ

アイテムショップ

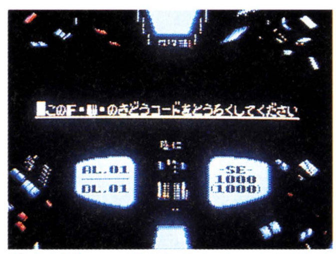


○アイテムのパックワンはシールドエネルギーを一定量回復してくれる

ダンジョンの中へと進んでいくと敵との戦いが始まる

人型二足歩行兵器FW（ファイティングウォーカー）に乗り込み、ダンジョンで戦う。FWのコックピットから見える3Dの画面は、宇宙船内部といった雰囲気をかもし出している。方向キーを押すとスムーズにスクロールしていく。

街を出るには扉を開けて進まないといけない。敵と出会うとFWは自動的に敵のいる方角を向く。敵のデータなどを見て有利に戦っていこう。武器を使うと敵めがけて、レーザーや弾が飛んでいくのがリアルで迫力がある。



○きどうコードを入力しないとFWの電源は入らない。きどうコードは、パスワードみたいなものだ

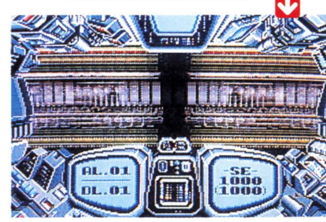


○ダンジョンはこのようになっている。これが前に進むとスムーズにスクロールする。3Dダンジョンだ





○○FWの前にある扉を開けてダンジョンへ



○敵が出現したと同時にコマンドがコクピットに表示される。戦いだ!!



○敵から攻撃を受けすぎると、シールドエネルギーが減る。コクピット全体が赤くなったら、危険信号。敵に与えたダメージと自分が受けたダメージを考えて行動しよう。シールドエネルギーが0になるとゲームオーバーになる

個性的な敵たち。こんな敵と戦うことになるわけ

ダンジョンには約90種類の敵がいる。敵を倒して得られるポイントは、敵の強さによって違う。ここでは、代表的な3つの敵を紹介しよう。まだこれらの敵は弱いもので、先にはもっとすごい敵が待ち受けている。

ワイツアンクル

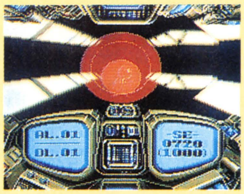

⭡耐久力のある多脚砲台タイプ。足の先が白いというのがそのまま名前になっている。実弾系のガンに弱い

⭡⭡とても気持ち悪いかっこうをしている。こいつはときどき毒を吐いてくる。毒にやられるとコクピットが黄色くなり危険!!

⭡小型軽量で高機動のエナミーFW。しかし、ザコのキャラクタなので簡単に倒すことができるだろう

ニードルヘッド





ブラッドアイ



ガンとオプションの武器を一部だが紹介しよう!!

戦闘中にGUNのコマンドを選ぶとコクピットの左下に装備しているガンが表示される。①ボタンを押すと、コクピット右上から弾が敵めがけて飛んでいく。実弾系など4種類あるガンは、それぞれ4段階の威力の違うガンがあり、合計16のガンが、ガンショップで売られている。ダンジョンには、ファイアー、マグネット、アイスという特定のエリアがあり、そこでは有効なガンが決まっている。



⭡アイス系の最高のダメージ力を持つアイスビーム。しかし、値段が高い



⭡レーザー系の中で最高のフォノンレーザー。マグネットエリアで効力大



⭡ファイアー系最高のフュージョンガン。アイスエリアで効力が高い



⭡フォトンライフル。実弾系最高の破壊力をもつ。普通のエリアで使おう

FWの武器はガン以外にオプションとしてミサイルなどがある。これは、ガンより強力だが弾に限りがある。

アイテムショップで買うことができ、4ユニットつまり4つ持ち歩くことができる。

ネットボムは、特殊なネットで敵の動きを鈍くできる。



⭡多弾頭ミサイルのマーブミサイル。オプションの中でも最強といえる



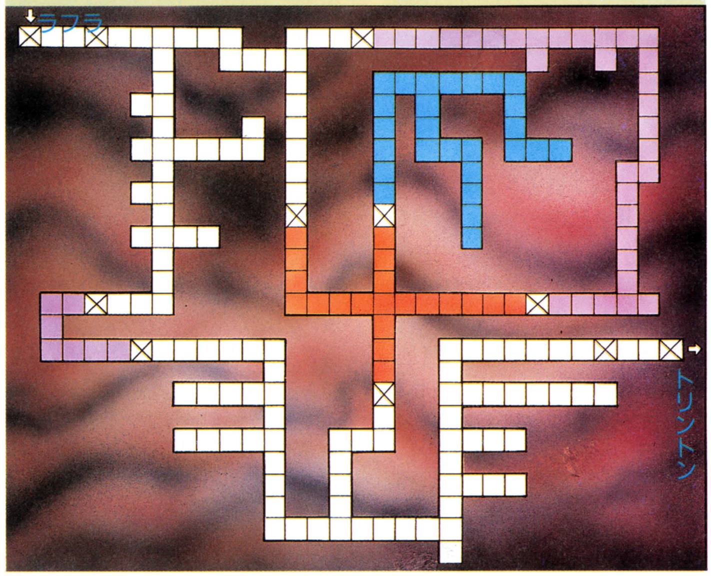
⭡ホークミサイル。普通のミサイルを発射するオプション。最初はこれ



⭡レーダー波を吸収する金属片を散布し、敵の攻撃を弱める効果がある

MAP

最初の街ラフラからトリントンまでのマップがこれ。左上のラフラから右のトリントンまでは、そう遠くはない。なおマップ中の×印は扉を表す。赤い通路がファイアーエリア。水色がアイスエリア。紫色がマグネットエリアを表す。



デュエリングにより情報を得て、先へ進んで行こう!!

ダンジョンでの戦闘以外に、街のサロンで会った人物と戦うデュエリングというものがある。勝つと秘密の情報を得られる。



⭡ここで戦うのだっ!!



⭡街のサロンで話したクリスという女性。デュエリングで勝って秘密を聞きだしたいところだ。さて戦ってみるとしよう



⭡クリスのFWにダメージを与えた



⭡戦いが進むにつれFWも強化されていく。このちょっとぶきみで、かっこいいFWに乗れるかな!?

サイバークロス

4月発売予定
フェイス
価格未定／容量未定

変身っ！ サイバークロス見参。怪人どもよ、覚悟

変身ヒーロータイプのアクションゲームが登場するぞ。その名も「武装刑事　サイバークロス」。

普段は人間だが、ひとたびあるアイテムを手にすると、たちまちサイバークロスに早変わり。襲いかかってくる怪人たちをバシバシなぎ倒すことができるんだ。

全部で6つのステージからなるこのゲーム。最終ステージとなるステージ6だけは、さらに3つに分かれている。その3つは3層からなっている敵の秘密基地なのだ。

他のそれぞれのステージの最後にはボス怪人が待ち構えている。どのボスも特徴的で、かつ強い。このボスを倒すことによって、次のエリアへ進むことができるのだ。

主人公の変身には特定の敵を倒すと出るアイテムが必要。アイテムを取ると変身のアニメーションでサイバークロスになれるのだ！


さあ、武装刑事サイバークロスに変身ッ！

コスモシールドを装着して必殺技を繰り出せ！

サイバークロスは取るアイテムによって3種類「レッド」「ブルー」「グリーン」に変身する。サイバークロスに変身した状態でさらにアイテムを取ると、コスモシールドという防具を装備することができ、これを着けると防御力が増し、さらにレッドが剣、ブルーが銃、グリーンがブーメランのそれぞれの武器をつかえるようになるんだ。さらにこの武器はエネルギーをためて使うことによって強力なものとなる。

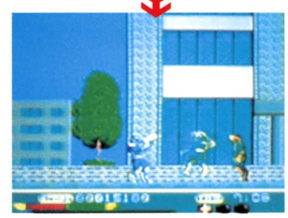
Red


レッドがコスモシールドを着けた

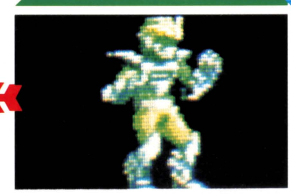

武器はサンブレーだ。破壊力ある剣だぞ

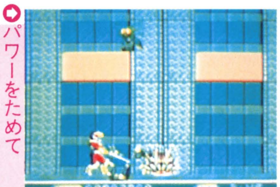
Blue


コスモシールドを着けたブルーだ

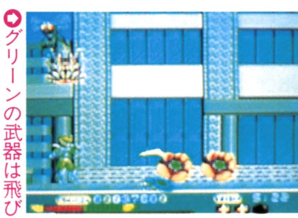

ブルーは強力な銃を使うことができる

Green


変身するには上のアイテムを取る


パワーをためて武器を使うと、凄い威力に！


どうだ！　この威力。一発で敵を倒したぞ


グリーンの武器は飛び道具ブーメラン



※画面は開発中のものです

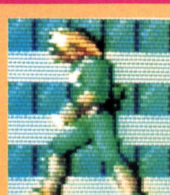
敵キャラ紹介

敵キャラクタの一部を紹介するぞ。どの敵も昆虫などの生き物を擬人化した怪人で、どうも気持ち良くない。しかしそうはいっていられないんだ。武装刑事なのだから。


バッタ兵。突如ジャンプしながら一人で襲ってくる


クモ兵。上から降ってきて、地上に着地し攻撃してくる


戦闘員ゴキブリ兵(赤)。赤い戦闘員を倒すとアイテムが出る

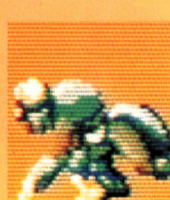

戦闘員ゴキブリ兵。地を這い、鋭い爪で攻撃してくる。中には銃や爆弾、地雷などを使うものもいる


ビームラビット（変身前）。将軍の一人で、戦闘員をプレイヤーに投げつけ攻撃してくる。アミタイツが……


トンボ兵。徒党を組んで空中より攻撃してくる


カナブン兵。プレイヤーの真上に爆弾を落とす


ハエ兵。空中から爆弾を降らせて攻撃してくる


アリ兵。地中より突如現れ、長い3本の爪で攻撃してくる。邪魔な存在だ。飛び道具が有効


イカロケット。ボス怪人。背中のロケットで空中を飛び、毒スミと長い足による攻撃を得意とする

わいわい麻雀

ゆかいな雀友たち

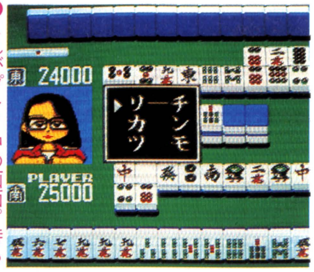
3月発売予定
ビデオシステム
価格未定／2メガ

2つのモードでじっくりと気軽に2人打ち麻雀を……

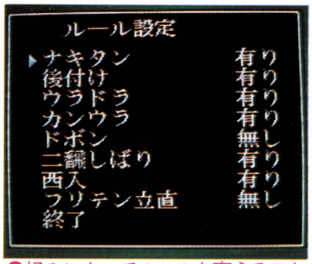
モードはノーマルモードと勝ち抜きモードの2種類。どちらも2人打ち麻雀で、ノーマルモードは麻雀仙人を除く12人の中から好きな相手を選び対戦することができる。対戦相手は初級・中級・上級の3クラスに分かれていて、初級の相手を選ぶと麻雀仙人がプレイ中にアドバイスをしてくれるぞ。

勝ち抜きモードは初級・中級・上級の順に12人の相手と勝負し、全員に勝ち抜くと最強の麻雀仙人と対戦することができる。麻雀仙人にみごと勝つことができると、今までの勝ち抜き方によっていろいろなアドバイスを麻雀仙人が君に与えてくれるのだ。

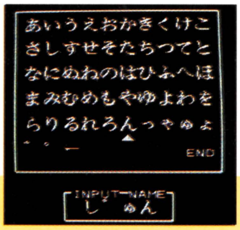
対戦相手によってリアクションやセリフがいろいろあるのも楽しみの1つだ。



これがプレイ中の画面。待ちを変えてリーチをかけよう



好みによってルールを変えることももちろん可能だよ



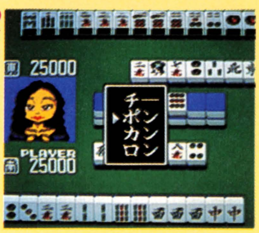
好きな名前を付けて勝ち抜き戦の始まりだ！



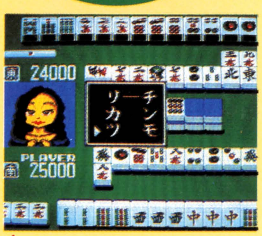
まずは初級の6人が当面の敵だ。軽い軽い



激しい戦いの前に軽いアイサツをしましょ



おっと出た出たポン！ポンポンポンポン！



ツモ！ マッンガーン



やっぱり鳴いてよかったよ。早いとこ8千点ちょーだいなっ！



なんちゅう顔してるんだい

便利なアイテムを買って楽ち勝ち進もう！

アイテムは5種類あり勝ち抜きモードで〝アイテム有〟を指定したときのみ使える。各雀士との対戦前に麻雀仙人が現れてアイテムを売ってくれるのだがもちろんゴールドがなくては買えない。ゴールドは対戦相手からもらえる。大きく勝てば当然ゴールドはたくさん手に入るので有利になるのだ。

配牌直後なら手牌の交換が何個でもできる。

テンパイのまま流局したとき、さらに牌を引くことができる。

対戦相手の配牌が透けて丸見えになるという便利なの。

これをつかってリーチをかけると必ずアガることができる。

お守り。1度だけだが、ものすごい強運をもたらしてくれる。



アイテム購入画面。5つとも買いたいけれどお金がないよう



透視メガネをつかうと相手の手がよくみえるなぁ



配牌がどんなに悪くてもこれがあれば楽勝さ

総勢13人の対戦相手は打ち方も表情も豊か！

13人の対戦相手は1人1人あがったとき・あがられたとき・普通のときと表情が3種類あって、打ち方も異常に個性的なやつらばっかりだ。



中級者4人組。どこかで見たようなタレントが



初級者の6人。初級だといってナメてかかると……



上級者の2人だ。力の限りをつくして戦わないと危ないぞ



※画面は開発中のものです

エナジー

3月下旬発売予定
日本コンピュータシステム
予価5200円／2メガ



妖獣軍団を倒し、ネオ東京に平和を取り戻そう!!

アクションをベースとしているゲームなんだけど、謎解き、会話などのアドベンチャーの要素や、アイテムによってキャラクタをパワーアップさせていくといったロールプレイングの要素を含んだ、内容豊かなゲームになっている。

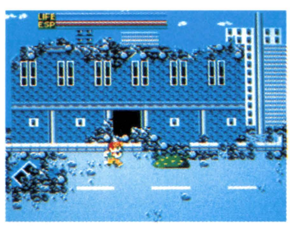
物語は近未来のネオ東京、突如局地型大地震が発生し、地の裂け目から妖獣たちが出現するところから始まる。

ネオ東京に出現した妖獣軍団を倒すべく「討魔隊」が出撃したが、空しくも全滅してしまった。土壇場に追いつめられた討魔隊は、コウイチ、モモコ、メガネの討魔3人衆を送り込んだ。しかしその3人も連絡が途絶えてしまった。最高のESP戦士に望みを託すしか道はない。そう、プレイヤーはその戦士（主人公）になって、ネオ東京を救うんだ。

主人公の操作は、ジャンプと武器（エナジーボール）の発射など、基本的なアクション。画面表示は、LIFEが主人公の体力を示し、数が0になるとゲームオーバー。ESPが主人公の精神力を示し、エナジーボールの飛距離を表す。

キャラクタも豊富で、討魔3人衆のほかに、売れっ子歌手の生き残りのユキコちゃんや、大昔に不老不死の研究をした物知りの老仙人などの味方のキャラもたくさんいるぞ！

発売が待ちどおしいね。



⊙敵を倒して味方を救いながら進もう



キャラ紹介

コウイチ、モモコ、メガネの討魔3人衆は、妖魔獣軍団と戦闘中に消息を断ってしまった。捜し出すといいことが!?


⊙地下に閉じ込められたユキコ
⊙東京の地下に大昔から住んでいる幻の生物
⊙不老不死の研究で地下にこもった老仙人

これがネオ東京だ！



MAP

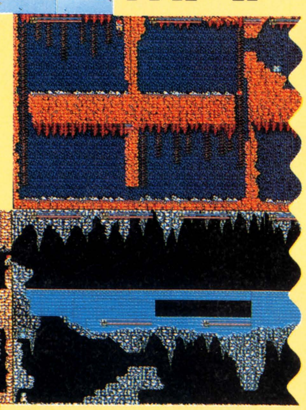
大地震が襲ったすぐ後のネオ東京。ビルディングは崩れ落ち、窓ガラスは割れ、地面にはいたるところにひびがはいっている。こんな中を妖獣たちを倒しながら進んで行くんだ。

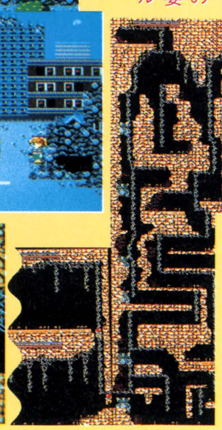
街のいきどまりの地点にポッカリ空いた穴に入ると、地下に行くことができる。地下には広大な洞窟があり、つたがのびているところや、地下水がたまっているところがある。アイテム、重要キャラクタなど見のがしてはならないものも多いぞ。右のマップも参考にしてね。

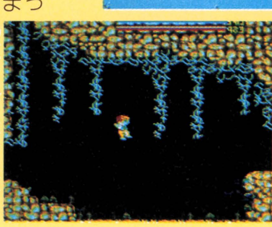


⊙これが大地震の後のネオ東京の姿だ。崩壊したビルがなまなましい。恐れず進もうね

⊙お！穴が






⊙広い地下迷路を抜けたぞ！先へ行こう

⊙ネオ東京の地下は、とにかく広い。天井からつたが伸びているところなどは、ジャンプしながら敵をも倒さなければならない。縦に長い迷路のようになっている場所も、よく把握してかからないとだめだ



⊙これが地下の最初の場所だ。つたをジャンプしてつたって先へ先へと進んで行こう！



⊙地下水がたまっているぞ。落ちないように気をつけて進もう。ジャンプを上手にね

 ※画面は開発中のものです

がんばれ！ゴルフボーイズ

3月中旬発売予定
日本コンピュータシステム
予価5300円／2メガ

とってもシミュレーションしてるゴルフゲームなんだ

マルチタップ対応で、最大4人まで楽しめるゴルフゲーム。

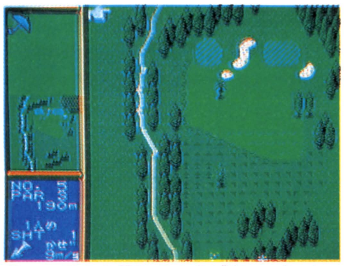
このゲームのコースは3コース用意されていて、どれも有名なコースをヒントにデザインされている。ホールは全部で54ホール、自然な地形をシミュレートして、よりリアルな仕上がりになっている。

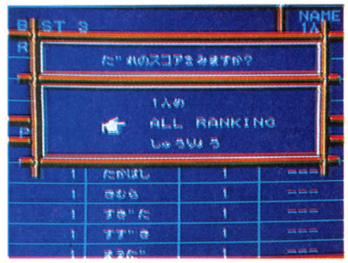
ゲームの目的は、トーナメントモードの中の“ワールドトーナメント”で優勝することだ。

ゲームは、モードを選択して名前、会員番号（パスワード）の入力をする。そしてコースを選択し終わったらいよいよゲームスタート。風向や風速などを考慮して、クラブやスピンを決定後、タイミングを見はからってショットすればOK。ゲーム中にセレクトボタンを押すとコマンドモード画面になり、コースの全景を見たり、キャディからアドバイスを受けたりできる。



これがタイトル画面。いかにもゴルフ日和ってカンジの青空が広がっている


コースの全景はこんな感じ。バンカーや林などの位置をしっかり把握しよう



スコア表示で参加者全員のスコアを見たいときにはこれを選ぼう

試合形式は3種。4人プレイもできるぞ

モードは、トーナメント、ストローク、マッチの3種類用意されていて、マッチは2人まで、その他のモードは4人まで同時プレイが可能だ。その中でもトーナメントモードは、“NCSトーナメント”“ジャパントーナメント”“ワールドトーナメント”の3つの大会が用意されていて、その中で一番難しい“ワールドトーナメント”で優勝することが、ゲームの目的。またこのモードでは、ホールアウトごとに会員番号というかたちでパスワードが表示されて次にゲームをするときも、やめた所から再び始められる。また個人別のスコアやランキングなども表示される。



試合が始まる前に各コースの名前、ホールナンバー、距離などを表示

ウインドウで

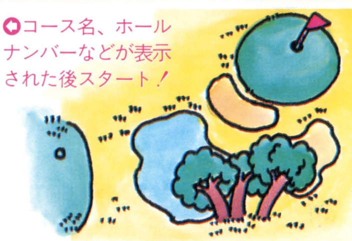


トーナメントを選ぶと、参加できる大会が表示される。好きなものを選択しよう



コーススタート画面では、コースに出る前にそのときの天気や、風の強さなどの情報が表示される。しっかり頭に入れてコースに挑め




コース名、ホールナンバーなどが表示された後スタート！

打ち方


まず、クラブを方向キーで選択する。次に、ボールをスピンをかけるためにクラブがボールにあたる位置を方向キーで決定する



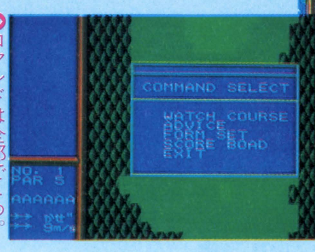
ショットはインパクトゲージ上でパワーを決定し、タイミングをあわせて打とう

コマンドでちょっとプロ感覚を楽しもう

ゲーム中にセレクトボタンを押すと、コマンドモード画面になる。コマンドは全部で4つ。WATCH COURSEを選ぶと、方向キーを操作してコースの全景が見られ、どの部分が拡大されているか縮小画面の中にカーソルで表示される。

ADVICEを選ぶと縮小画面が消え、キャディが登場してアドバイスを受けることができる。FORM SETを選ぶと、スタンスやポジション、グリップなどを設定できる。たとえば、スタンスは、目標方向に対し左足が開いているオープンスタンスだと打球は右方向に曲がり、閉じているクローズスタンスだと打球は左方向に曲がるから、方向キーを操作してスタンスを決めよう。その他、ポジション、グリップに関しても同じように設定ができる。SCORE BOARDを選ぶと、スコアが見られる。





コマンドは全部で4つ。一番下はゲーム終了だ



フォームの設定まで出来て気分はもうプロゴルファーだね

※画面は開発中のものです

めぞん一刻

発売日未定
マイクロキャビン
価格未定／2メガ

あの響子さんがとうとうPCエンジンに登場っ！

パソコン版で大ヒットを飛ばした『めぞん一刻』がとうとうPCエンジンにも登場するよ。おんぼろアパート「一刻館」で繰り広げられた数々のドラマは知っている人も多いはず。

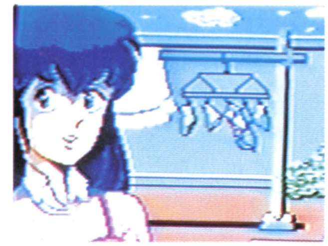
浪人生活の末にようやく大学に入った主人公五代祐作は、一刻館の管理人音無響子に思いを寄せている。だけど若くして未亡人になってしまった「管理人さん」は、強情で、やきもち焼きで、おまけに短気。機嫌をそこねてしまったときには、部屋に入れてくれないどころか、口さえもきいてくれなくなってしまうんだ。ただでさえ難しい恋なのに、邪魔者もたーくさん。管理人さんの通っているテニスクラブのキザなコーチ三鷹、宴会大好きな1号室住人の一ノ瀬のおばさん、ときどき遊びにくる郁子ちゃん、謎の4号室住人四谷さん、ネグリジェ姿で歩き回る6号室住人の朱実さんなどなど。

こんな状況のなかを、そう、もちろんプレイヤーは五代くんになって、このドラマを演じるんだよ。



●どことなく暗い響子さん

●うしろのほうではためいている洗たく物は響子さんのパンツかなぁ



楽しみなのはストーリーだけではない。PCエンジンならではのグラフィックも期待大だね。

早く新しい情報が知りたいよぉ！

※画面は開発中のものです

パックランド

発売日未定
ナムコ
価格未定／容量未定

パックマンが迷子の妖精と一緒に大冒険!!

ナムコの次の新作ゲームが、決定したぞ。その名も「パックランド」だ。でも新作といっても今から5年ぐらい前にゲームセンターで大流行したゲームの移植なんだ。ファミコンにも移植されているので知ってる人も多いかもしれないね。で、PCエンジン版の登場となったのだ。

主人公はとうぜんパックマンだ。今回は手足のついたパックマンが、いっしょうけんめい走ったり、魔法の靴をはいて空を飛んだりと大活躍するぞ。

さて、話しは迷子になってしまった妖精を「フェアリーの国」へ届けるためにパックマンが旅立つところからスタートする。まず町へ行き、次に森を通り抜け谷を突破すれば「フェアリーの国」へ着く。そこで迷子の妖精をフェアリーの女王に渡してあげると、お礼に魔法の靴をパックマンにくれるのだ。この魔法の靴をはけばパックマンは空を飛んで奥さんと子供の待つわが家を目指し、いまきた道をひたすら戻ればステージクリアーだ。しかし敵もだまって見ているわけではないぞ。あの個性豊かなモンスター達が車や飛行機、UFOなどに乗って攻撃してくるんだ。でもパックマンには強い味方、パワーエサがある。これを食べればモンスター達はイジケだしてパックマンは体当り攻撃ができるようになるのだ。

最後に操作方法。ボタンで左右に動くボタンコントロールと方向キーで左右に動くレバーコントロールの2種類がある。慣れてる人はボタンで、初めての人はレバーがいいだろう。期待してゲームを待て！



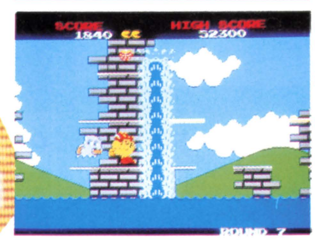
●タイトル画面は昔のままだね



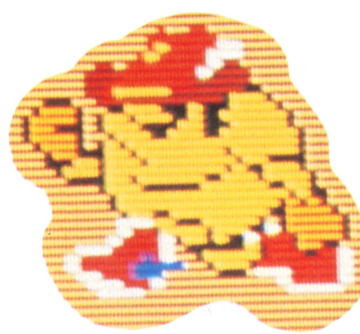
●パワーエサで反撃だ!!



●丸木橋の上は、タイミングよくジャンプ!!



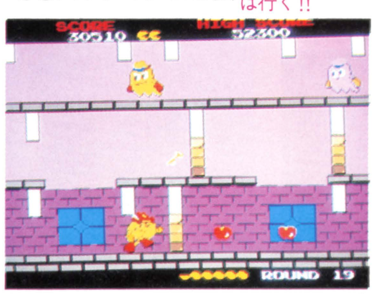
●水柱につかまると水の中に引き込まれるぞ



●フェアリーの国に着くと、帰り道用の魔法の靴がもらえる



●街の中は、モンスターがうじゃうじゃいるので注意してね



●館の外に出るには、鍵を見つけないとダメなのだ

●我らのパックマン。今日も彼は行く!!



魔界八犬伝SHADA（シャダ）

3月下旬発売予定
データイースト
予価5500円／2メガ

里見八犬伝風の時代ものアクションRPGの登場だ

主人公の青年は、八犬士の1人。そのことを青年は、あるきっかけによって、自分の育った里見の村の長老から聞かされ、同時にガリョウという敵の存在をも聞かされた。そして、そのガリョウが世の中を乱していることを知った青年は、仲間となる残りの7人の犬士を探し出し、ガリョウを倒すために旅立った。

プロローグとなる〝里見の村〟や、〝迷いの森〟〝虹の塔〟の他、洞くつや野原などさまざまな8つのステージが用意されていて、なおかつナゾ解きもふんだんに取り入れてあるアクションRPG。

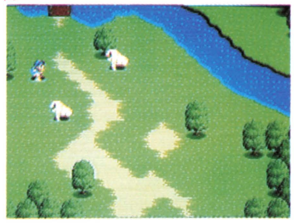
PCエンジンならではの美しいグラフィックも見ものだ。



タイトル画面。〝シャダ〟とは宝王の意味



道具屋ではいろんな物がある。旅にそなえよう

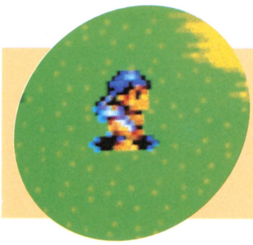




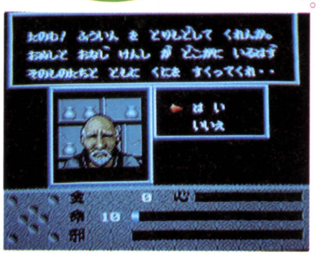
※画面は開発中のものです

村を出てしばらくすると、最初の難敵が待ち受けている。〝命〟を上げてつき進め！

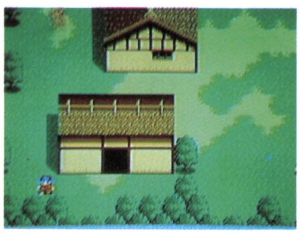
広大なマップが用意されている。つぎつぎに出てくる敵を倒し、どんどん進んでいこう



これが主人公の青年、シン。八犬士の中の1人なんだ



生まれ育った〝里見の村〟の長老から事の起こりを聞かされるのであった



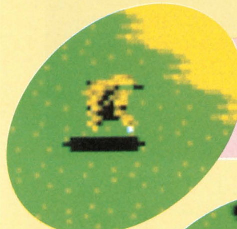
〝里見の村〟の風景。シンの旅はここからスタート



町では、どんどん人と話そう。ヒントが得られるかも

敵キャラやアイテムにも気をつけて進んでいこう

ゲームになくてはならない敵キャラも、たくさん用意されているぞ。マップ上に出てくるキャラクタは倒しやすいけど、塔の中や洞くつなどには、ボス的存在とも言える強いキャラクタが待ちうけている。気を引き締めてアイテム確保をしながら、進んでいって欲しい。また、そのアイテムもいろいろなものが用意されている。くまなく探したいものだ。



犬をモチーフにした敵キャラ。ゲームのはじまりの方で出現



ニワトリの形をした敵キャラ。一体どんな攻撃をしてくるんだ？



白いサルのようなにっくき敵キャラ。ビシバシ倒して先へ進め！



全身まっ青なキャラクタ。おどろおどろしい感じがいかにもする

弁　慶

発売日未定
サン電子
価格未定／容量未定

本格派RPG登場。「きじゃく」の謎を解き明かせ！

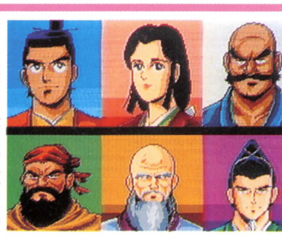
時代物ロールプレイングゲーム、『弁慶』。

物語は、長く続いた戦乱の世が終わったところから始まる。

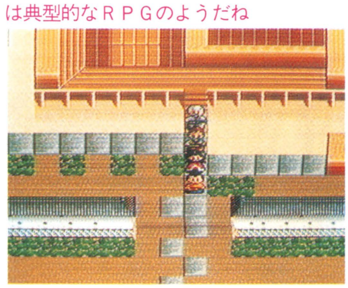
平和に見えた鎌倉時代。しかし国中恐ろしい魔物がはびこっていた。舞台になる「九十九村」にも魔の手は伸びていて、少女が塔にさらわれてしまった。そのことを聞きつけた寺の僧「法眼」は、厳しい修業によって鍛えた青年「きじゃく」に少女の救出を命じる。見事に少女を救出したきじゃくは、法眼から自分は捨て子であったということを聞かされ、己の出生を探る旅にでかけた。

日光では義賊、かすみの一味の頭領伊勢三郎を仲間にして平泉に眠るという「弁慶」を、出羽三山にいる強い霊力を持つ巫女の力を借りて復活させる。弁慶は甦りきじゃくの強い味方となった。だが、つぎつぎと襲い来る魔物を打ち倒し、出生の秘密を解くことができるであろうか！

迫力満点のRPGになりそう。



これが登場人物達の顔だ。この人達を操るんだゾ



移動中のマップ画面がこれ。この画面は典型的なＲＰＧのようだね

戦闘シーン



これは戦闘画面。感じ出てる



これも戦闘画面。コワー

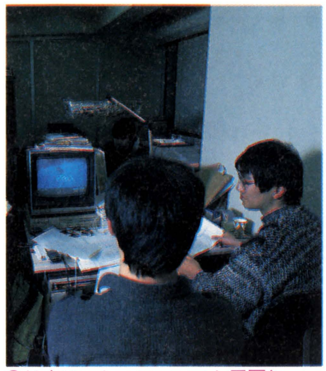
※画面は開発中のものです

メーカー潜入

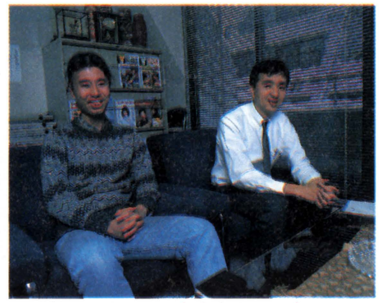
直撃取材！

今回は 株式会社パック・イン・ビデオ

年が明けたとたんに、新しくPCエンジンに参入するソフトメーカーが続々と名乗りを上げて来た。今回はその中の1つファミコンでもおなじみの㈱パック・イン・ビデオを紹介。



社内はいたってマジメな雰囲気



担当の山崎さんと上山さんの2人

株式会社パック・イン・ビデオは、大都会・東京のオアシスとなっている新宿御苑のそばに本社を構えている。主な業務内容として、ビデオソフトの企画制作及び販売や、ファミコンやパソコンのゲームソフトの企画・開発及び販売などがあげられ、代表作として、ファミコンソフト“ナイトライダー”がある。

今回のPCエンジン参入に関しては、スピーディに決まり、周囲を驚かせてくれた。とりあえずシューティングゲームとレーシングゲームを発表したが、他にも開発を進めているようだ。ビデオに強いメーカーだけに映像的なソフトを期待したい。

F-1 PILOT

3月下旬発売予定
パック・イン・ビデオ
予価6300円／3メガ

RPGの要素がプラスされたレーシングゲームだ



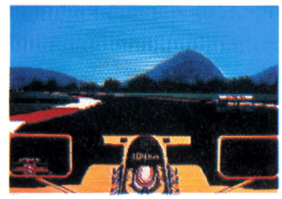
キングオブキングスと書かれたタイトル画面

モータースポーツの頂点とも言えるF−1レースに、RPGの要素を取り入れてリアルに再現したレーシングゲーム。

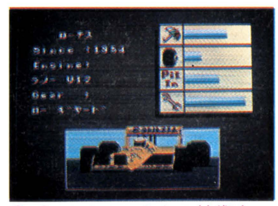
このゲームは、従来のレースゲームと違ってただマシンを選ぶのではなく、7チームあるピットクルーたちをマシンごと選ぶんだ。そしてそのピットクルーたちと一緒に、第1戦のブラジル・グランプリから予選、決勝と戦い、最終戦（第8戦）の日本グランプリで優勝することが、このゲームの目的。ピットクルーはレースで勝つたびに、ピットインのときのタイヤ交換やパーツ交換などのメカニック整備のレベルがアップして、勝ちやすくなっていく。視界はシートに座った位置にあり、サイドミラーもちゃんと用意されている。天候も、晴れだけでなく雨の日も用意されているところも実戦さながらでウレシイね。

ピットインのときの作業シーン。勝つごとにクルーたちのレベルが上がる





シートから見た風景。本当にレースをしているキブンだ



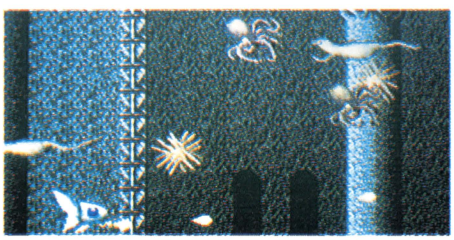
ピットクルーたちの技術力はこんなふうに表示される

※画面は開発中のものです

Deep Blue 海底神話

3月下旬発売予定
パック・イン・ビデオ
予価5300円／2メガ

海底が舞台の横スクロールシューティングゲーム



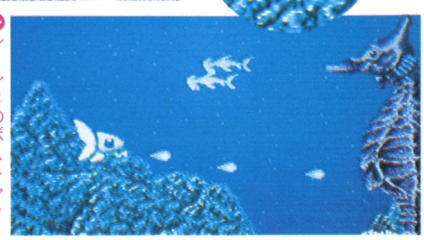
海につきもののタコやらウニやらでるわでるわ

海底洞窟のシーンだ。オドロオドロしい敵がいっぱい





こんなかわいい魚型戦闘機で戦うんだ



シーンCのボスキャラはタツノオトシゴだぞ

※画面は開発中のものです

はるか海中の奥深くにある海底世界。そこは、気まぐれな神神たちが統率している不思議な世界でもある。そんな世界に神神と共存しつつ、未知なる知識を求めて旅を続けている者たちがいた。だが海底で出会う古代の魚たちは、自分たちの海域に現れた見知らぬ訪問者に対して次々襲いかかってくるのだった。

古代魚をイメージした敵キャラを倒して進んでいく横スクロールシューティングゲームで、敵キャラは30種あまり用意されている。その中に倒すとアイテムを手に入れられる敵がいて、エネルギーの回復、スピードや攻撃アイテムのアップなどが行える。

冒険世界は、澄み渡った海底が舞台の“旅立ちの章”、不気味な海底洞窟が舞台の“探求の章”、マリンスノーが降り注ぐ“新世界の章”、海底神殿の回廊が舞台の“神々の誘いの章”の4つの章で構成されている。相当凝ったと自負しているグラフィックも見もの。

Previson もっと先のはなし

今回はまるまる1ページ、全部で8社の情報をお届けするよ。業務用の移植が多いけど、オリジナルも見逃せない出来だぞ!!

アスミック

PC参入第1弾は『忍』(しのび)。読んで字のごとく忍者もの、セガの業務用から移植の横スクロールゲーム。手裏剣を武器にして戦う。ボーナスステージの画面は3Dだ! 忍法も使えるゲームだよ。



このでっかいキャラクタが動くんだ。驚きっ!

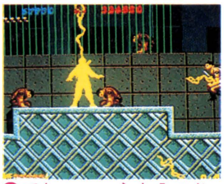
※画面は業務用のものです



ヘリコプターからの敵の攻撃。場所は倉庫だ



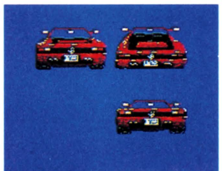
うぉ! 敵に挟まれた。なんとか攻撃をかわせ



でたぁー、主人公の必殺の忍法だ!! くらえっ

NECアベニュー

前号で紹介したドライブゲーム『アウトラン』だが、いよいよ画面をお見せできるまでになったヨ。フェラーリテスタロッサにのって海岸や街など美しい風景を、軽快な音楽にのってドライブするという物語。どのくらい業務用に迫れるか楽しみに待っていてほしいな!



テスタロッサのグラフィックデータ画面。これに運転手と金髪の美女が乗るんだ



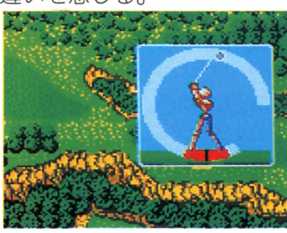
軽快に走る風景の一部。後ろへ流れさっていくカンバンのキャラクタもできている

ナグザット

ゴルフゲーム戦争の幕開け。ゴルフ好きにはたまらない春だね。ナグザットから4月下旬発売予定の、その名も『ナグザットオープン』は、グラフィックはもちろん、コースの多彩さで他のゴルフゲームとの違いを感じる。



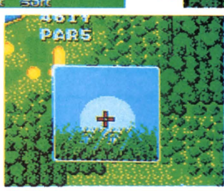
見て見て、このリアルさを。バシュッ!!



スウィングシーンも見事だね。人形が打つんだ



どう? このコース。難しそうでしょ



球をたたくポイントをきめるんだ。左右上下に



このコースをみよ!! やりたくてウズウズ

タイトー

ゲームの老舗、タイトーがPCに参入することが決定した! PCユーザーにとっては驚きの朗報だね。

こけら落とし的第1弾は業務用からの移植のバリバリのシューティングゲームなんだって。これからの動きに注目しよう。

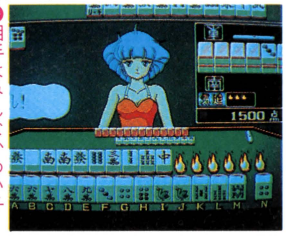
日本物産

業務用の『麻雀刺客』が、装いを一転してPCに移植されることが決まった。内容などはまだきまってはいないが、とにかくあのゲームの移植版なら、燃えることは間違いなし!? 楽しみだネ♡



うわぁー!! ちょっといいの? これぇ♡

※画面は業務用のものです



相手はみんなかわい子ちゃんなの♡



こういうシーンは、はたしてPCで残るのか?

ハドソン

おなじみの『パワーリーグ』のスタッフで作成したゴルフゲーム『パワーゴルフ』が5月に発売される。芝目から風の動きまで超リアル。それだけに難解になりそう。



これがタイトル画面だ。早くゲーム画面がみたいよぉ



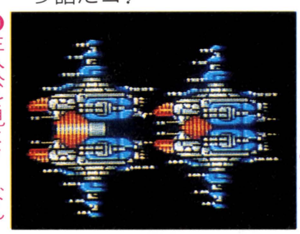
どう? とにかくリアルさを追求したんだって。楽しみだよぉ

ビッグ・クラブ

横スクロールシューティングのオリジナルゲーム『ロックオン』が開発進行中。舞台は宇宙空間で主人公はホノボノとかわいいヨ。アイテムが十数種類あってそのうち最大4種類えらべる。ボスキャラは4画面という大きなものを作成しているという話だヨ!



主人公を見よ! なんとまぁかわいいこと



こいつはザコキャラ。とにかくデカイのです

フェイス

これも業務用からの移植もの『麻雀学園』。このゲームはちょっと刺激的! ヤクザを殴ってPOWERをえてゲームを有利に進行したり、勝てば女性が服をぬいじゃう!? というのがもとになっている。



かわいいねぇ、ほんとに。うん。かわいい



ばしっ! POWERがうなるぜ。業務用の楽しさのひとつだったね



業務用の雀卓はこんなふうだったよね。臨場感バッチリだね



バコ! 業務用はこんなシーンも。PC版ではどうなっているかな?

※画面は業務用のものです

※画面は開発中のものです

新作発売カレンダー

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
★メーカー名
♣予価

2月

	3日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.4 発売日
2月9日	■ネクタリス　★ハドソン♣5800円
	17日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.5 発売日
2月23日	■モトローダー　★NCS♣5200円
	28日(火) PC Engine FAN 4月号発売日
2月28日	■はにい いんざ すかい　★フェイス♣5200円

3月〜5月

3月3日	■ウイニングショット　★データイースト♣5500円
3月4日	■ダンジョンエクスプローラー　★ハドソン♣5800円
3月10日	●コブラ（仮称）　★ハドソン♣5980円
3月上旬	■改造町人シュビビンマン　★NCS♣5300円
3月16日	■アウトライブ　★サン電子♣5600円
3月中旬	■がんばれ！ゴルフボーイズ　★NCS♣5300円
3月24日	■死霊戦線　★ビクター音楽産業♣5500円
3月下旬	■わいわい麻雀　★ビデオシステム♣未定
3月下旬	■ワンダーモモ　★ナムコ♣未定
3月下旬	■神武伝承　★ビッグ・クラブ♣6700円
3月下旬	■エナジー　★NCS♣5200円
3月下旬	■Deep Blue　★パック・イン・ビデオ♣5300円
3月下旬	■F－1 PILOT　★パック・イン・ビデオ♣6300円
3月下旬	■魔界八犬伝SHADA　★データイースト♣5500円
3月下旬	■P・47　★エイコム♣5200円
4月27日	■凄ノ王伝説　★ハドソン♣未定
4月下旬	■NAXAT OPEN　★ナグザット♣未定
4月	■サイバーX　★フェイス♣未定
4月	■ワードナの森　★NECアベニュー♣未定
5月中旬	■デジタルチャンプ　★ナグザット♣5500円

発売日未定

■ロックオン　★ビッグ・クラブ
■王将　★フェイス
■麻雀学園　★フェイス
■ダライアス　★NECアベニュー
●神武伝承　完結編　★ビッグ・クラブ
■めぞん一刻　★マイクロキャビン
●レインボーアイランド　★NECアベニュ
■パワーゴルフ　★ハドソン
●ラビオレプススペシャル(仮称)　★ビデオシステム
■ゴルフ(仮称)　★NECアベニュー
■ネクロスの要塞　★アスク講談社
■大地くんクライシス　★サリオ
■アームドエフ　★ビッグ・クラブ
■麻雀刺客(仮称)　★日本物産
■バイク(仮称)　★ハドソン
■アウトラン　★NECアベニュー
■忍(しのび)　★アスミック
■弁慶　★サン電子
●天外魔境　★ハドソン
■パックランド　★ナムコ

Inside File インサイドファイル

ＰＣエンジン用のゲームナンバーワンは**R-TYPE**。僕がそう考えるだけではない。今月号の83ページにもあるとおり、皆さんの評価とも一致しているのだ。オリジナルのゲーセンのものと比べて、さほど遜色のないグラフィックやミュージックは発表当時、非常に新鮮だった。横方向にキャラクタが並んだときの画面のチラチラも、思ったよりも少なかった。そりゃあ、グラフィックはもっと精緻であるべきだという意見や、音色も豊かにという感想もあるだろう。画面チラチラについても、ボスキャラ登場シーンやＳＴＡＧＥ５についてはひどいじゃないかと思う人もあるだろう。が、ファミコンのＡＶに慣れていた当時の僕らにとってＰＣエンジン用のＲ－ＴＹＰＥは、感動モノのソフトだったのだ。――新作ゲーム発売が一休みした今、Ｒ－ＴＹＰＥを取り上げて大攻略した動機には、最近ＰＣエンジン本体を買いＲ－ＴＹＰＥを持っていないかもしれない新しいユーザーに、ぜひとも僕らがかつて受けた感動を知ってほしいという気持ちもあった。なるべく迫力を失なわずに見せるために、グレッグやプレホルダー（印刷関係の専門用語デス）を駆使した今回の特集、そういった意味でどうだったろうか？　まだ持っていない人がこれをきっかけにしてハマってくれたりするとうれしい。Ｒ－ＴＹＰＥは本誌が自信をもっておすすめできる、数少ないソフトのうちの１本なのだ。

さてそれにしてもなさけないのは、いまだにＲ－ＴＹＰＥがナンバーワンであることだ。もっとも高品質ソフトが少ないという話は、この欄で何回か触れてきたことだったりする。今月もまた同じ結論かと思うと少しイヤになったりもするが、もしかするとそれは欲ばりすぎなのかもしれない。僕の周囲の多くのゲームフリークたちは、Ｒ－ＴＹＰＥを家でやりたいがために、ＰＣエンジンを買った。そんな彼らは、もう十分モトは取ったといわんばかりの顔をしているのだ。**気長に待つ**べきなのか、要求の水準を下げるべきなのか、はたまたこの僕がゲームに対する新鮮な感動を忘れてしまったのか？　暖冬のこのごろ、熱中できるゲームがないことと、特集で大きく取り上げるべきゲームが少ないこととで、趣味人としても編集者としても悩みはつきない。

次号予告!!

NEW
今号につづきダライアスの特報と3〜4月の発売ラッシュの新作をドドーッと一挙に公開だ!!

ATTACK
ワンダーモモ、改造町人シュビビンマンなどを細かく

UL-TECH
ますます好評のウルテク。発売直後のゲームを狙って賞金稼ぎもイイ

PC SCRAMBLE
ためになる情報、おトクな情報、どうでもいい情報、とにかく情報満載

Coming Soon
まだまだ開発途中でも、知りたいというキミの欲求に応えたいから……

PC Engine FAN 4月号は2月28日発売


KONAMI
BACK TO 6644
G6658年 対バクテリアン戦
G6666年 対ヴェノム戦
G6709年 対サラマンダ戦……
そしてG6809年、スペースウォーⅣ勃発！
いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の
時空を超えた追撃が始まる!!
アーケード版『グラディウス2』で
絶賛されたステージも登場！
グラディウスシリーズ最新作
ゴーファーの野望 EPISODE II
© KONAMI 1988
MSX1,2兼用2Mビット SCC 搭載 5,800円 新発売
St.1 人工太陽
St.2 ラフレシア
St.3 ブラックホール地帯
「スペースウォー4 いま開戦」
MSX はアスキーの商標です。
楽しく麻雀を覚えよう！コナミの人気キャラ8人が相手だ!!
牌の魔術師
© KONAMI 1989
スナッチャーやポポロン達と2人打ち4人打ち、通信対局も可能！バイオリズムでツキが変わる本格的麻雀ゲーム!!
MSX2対応 ROMカートリッジVRAM128KB 5,800円(予価)2月中旬発売
あのコントラが、オリジナルキャラを加えてMSX界襲撃!!
魂斗羅
© KONAMI 1989 TM
人類滅亡を企むレッドファルコン！いま"魂斗羅"のビルとランスは、地球海兵隊の命を受け、謎の島へ向かった!!
MSX2対応 ROMカートリッジ SCC 搭載 5,800円 発売予定
コナミ株式会社
本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号



PC Engine FAN 1989年 MARCH 3月号

1989年3月1日発行 第2巻第3号(通巻4号)

発行人 山下辰巳　編集人 山森尚

発行 株式会社徳間書店　編集 徳間書店インターメディア株式会社

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(459)1700(代)

定価 330円

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 13655-3